EXKLUSIVA DEMON PÅ CD:N
BATMAN OF THE FUTURE, MUPPET MONSTER ADVENTURE, ARMY MEN: AIR ATTACK 2, ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2, C-12: FINAL RESISTANCE, READY 2 RUMBLE: ROUND 2 MED FLERA.
SVENSKA
PlayStation
Magasinet
NUMMER 41
STÖRST I SVERIGE
APRIL 2001 PRIS: 59:50:-
C-12
FINAL
RESISTANCE
STOR RECENSION
VI SYNAR C-12 I SÖMMARNA!
13 SIDOR
TIPS
MEDAL OF HONOUR: UNDERGROUND
THE WORLD IS NOT ENOUGH
DRIVER 2
TÄVLA OCH VINN EXKLUSIVA FINAL FANTASY IX-PRYLAR, KICKBOARD, SPEL, T-SHIRTS OCH VÄSKOR!
22 RECENSIONER!
UNREAL TOURNAMENT
SUMMONER
ARMORED CORE 2
KESSEN
VANISHING POINT
ISS PRO EVOLUTION 2
FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX
LIBERO GRANDE INTERNATIONAL
KNOCKOUT KINGS 2001
MED FLERA!
SVERIGES OFFICIELLA PLAYSTATION-TIDNING
MD
Modström Dataföring AB
TIDSAM
0740-04
04
7 388074 005958

THE GLADIATOR

SPORT OF THE FUTURE!

UNREAL™ TOURNAMENT

INFOGRAMES
DISTRIBUTED IN NORDIC BY

EPIC GAMES

PlayStation 2

UNREAL™ TOURNAMENT ©2001 EPIC GAMES INC. ALL RIGHTS RESERVED CREATED BY EPIC GAMES INC. IN COLLABORATION WITH DIGITAL EXTREMES. PUBLISHED AND DISTRIBUTED BY INFOGRAMES. INFOGRAMES AND THE INFOGRAMES LOGO ARE TRADEMARKS OF INFOGRAMES. UNREAL AND THE UNREAL LOGOS ARE TRADEMARKS OF EPIC GAMES INC. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE COMPANIES.

"PS" AND "PLAYSTATION" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED. UNREAL™ TOURNAMENT ©2001 EPIC GAMES INC.

INFOGRAMES NORDIC AB, GUNNEBOGATAN 32, 163 53 SPÅNGA, SVERIGE
TEL: +46 8 761 10 01, FAX: +46 8 761 39 49, E-MAIL: MAIL@SE.INFOGRAMES.COM

SVENSKA PlayStation Magasinet

UTGIVARE: Medströms Dataförlag AB

REDAKTION:
Chefredaktör: Andreas Frisk
Layout: Anna Clason och Lena Lauren

ANSVARIG UTGIVARE:
Jonas Svensson

VERKSTÄLLANDE DIREKTÖR:
Björn Lorentzi

MEDARBETARE:
Gustav Bjarneby
Therese Friberg
Mikael Zethelius

ENGELSK REDAKTION:
Mike Goldsmith, Mark Donald, Nick Moyle, Milford Coppock, Liv Kvello, Dan Mayers, Catherine Channon, Richard Keith, Lee Hall, Andrea Toal, Steve Owen, Andy Lowe, Alex Cooke, Jonathan Davies, Aaron Taylor, Chris Buxton, Zy Nicholson, Pete Wilton, Steve Merrett, Al Bickham, Jes Bickham, Kieron Gillen, Nadine Pittam, Paul Rose, Richard Keith och Simon Middleweek

TRYCK: Hansaprint Åbo, Finland

PRENUMERATION:
Helår (12 nummer): 529 kronor
Halvår (6 nummer): 299 kronor
Titel Data AB
112 86 Stockholm
tel: 08–617 23 80
www.prenservice.nu

ANNONSBOKNING:
Anders Rinaldo, tel: 08-692 66 19
Mikael Olovsson, tel: 0470-703 113

Medströms Dataförlag AB
112 85 Stockholm
Tel: 08–692 66 00 **Fax:** 08–650 97 05
E-post: psm@medstroms.se
Hemsida: www.medstroms.se

Redaktionen ansvarar bara för beställt material och svarar inte på spelfrågor eller prenumerationsfrågor per telefon.

Tidningens innehåll är © 2001 Medströms Dataförlag AB. All rights reserved. All trademarks and copyrights are recognised. ISSN 1403–4336

Articles in this issue translated or reproduced from Official UK PlayStation Magazine, copyright Future Publishing Ltd, England 2001. All rights reserved. For more information about this and other Future Publishing magazines via the World Wide Web, contact www.futurenet.co.uk

TS-kontrollerad upplaga

LEDARE

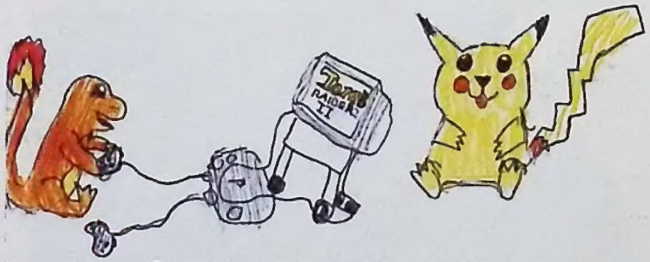
Det kom ett brev från Lara Croft till redaktionen, och på kuvertet hade Lara ritat Charmander, som tillsammans med elmusen Pikachu sitter och spelar *Tomb Raider II* på en PSone...

Nu tror ni säkert att jag har ätit svamp eller något, som tror att Lara Croft skriver brev till PlayStation-Magasinet och ritar små *Pokémon*-figurer på kuvertet. Okej, brevet kom inte från den riktiga Lara utan från en tjej som heter Maria men som kallar sig för Lara Croft. I alla fall så gav kuvertet mig en idé till en riktig utmaning för er läsare. Varför inte ha en teckningstävling?! En variant skulle kunna vara att ni får designa en egen TV-spelsfigur och det bästa bidraget får ett fint pris och sin figur publicerad i tidningen. Jag uppmanar härmed alla läsare att överösa oss med fler idéer om hur en teckningstävling skulle kunna utformas! Jag vet att ni har bra tips att komma med så tveka inte att skriva till oss.

Tipsdelen växer så att det knakar. Denna månad får ni fortsättningen av *Medal Of Honour: Underground*-lösningen. Ingen blir nog heller särskilt ledsen över *Driver 2*-guiden och *The World Is Not Enough*-sidorna. Om ni vill ha något att sukta efter så bläddra till sidan 68 och kolla vad jag har valt ut till nästa nummer.

Väldigt många läsare har hört av sig och vill att vi har affischer i tidningen. Eftersom jag vill att ni skall vara glada så har vi gjort en miniposter av mittenuppslaget. Detta är bara ett test och jag kan inte lova att varje nummer av PlayStation-Magasinet kommer att innehålla en poster. Skriv gärna och berätta vad ni tycker, och vilka spel eller figurer ni vill ha på väggen. Vi undersöker även möjligheten att göra större posters som kan följa med i tidningen.

Trevlig läsning!



Vem kunde tro att Pokémon kunde bidraga med något positivt?

ANDREAS FRISK

Andreas Frisk, Chefredaktör

UR INNEHÅLLET NUMMER 41 APRIL 2001

Evil Dead 16
Stor artikel om skräckspelet *Evil Dead: Hail To The King.*

ISS Pro Evolution 2 38
En solklar tia! Tresidig recension på detta fantastiska fotbollslir.

Tips 56
Medal Of Honour: Underground, Driver 2 och *TWINE!*

Tävling 72
Vinn exklusiva *Final Fantasy IX*-prylar!

Tävling 74
Vi byter namn till Svenska Extremsport-Magasinet och ger dig chansen att vinna en kickboard!

Recensioner 23
Vi ger dig som vanligt pålitliga recensioner på de senaste spelen till PlayStation2 och PSone.

FÖR KOMPLETT INNEHÅLLSFÖRTECKNING
VÄND PÅ SIDAN

SVENSKA PlayStation Magasinet

INNEHÅLL

NUMMER 41
APRIL 2001

PÅ RITBORDET

The Dukes Of Hazzard II: Daisy Dukes It Out 10
Gotham City Racer 12

PROVSPELAT

Panzer Front 13
Toy Story Racer 14

ANALYS

MOTORSÅGSMASSAKER 16
Ash är tillbaka! Den här gången så dyker den motorsågsviftande galningen upp till din PSone. PlayStation-Magasinet ger dig en exklusiv smygtitt på *Evil Dead: Hail To The King.*

RECENSIONER

Unreal Tournament (PS2) 24
Summoner (PS2) 25
Armored Core (PS2) 25
Knockout Kings2001 (PS2) 26
Kessen (PS2) 26
Sky Surfer (PS2) 27
Shadow Of Memories (PS2) 27
Nba Live 2001 (PS2) 28
WDL: Thunder Tanks (PS2) 28
Donald Duck Quack Attack (PS2) 29
C-12: Final Resistance 32
Fear Effect 2: Retro Helix 36
ISS Pro Evolution 38
Vanishing Point 45
F1 World Grand Prix 2000 46
Buzz Lightyear Of Star Command 48
Power Rangers: Lightspeed Rescue 49
Libero Grande International 50
Burstrick 51
European Super League 51
Tom and Jerry In House Trap 52
Budgetspel 54

VARJE MÅNAD

NYHETER 6
Mikael Zethelius rapporterar från PlayStation-världen.

TIPS 56
Del två av *Medal Of Honour: Underground*-guiden. Del ett av den kompletta lösningen till *Driver 2.* Tre sidor tips till *The world Is Not Enough.*

INSÄNDARE 70
MÅNADENS CD 75
TÄVLING 72
Här har du chansen att vinna exklusiva *Final Fantasy IX*-prylar.

TÄVLING 74
Tävla och vinn en kickboard, spel, T-shirts och väskor.

sidan **38**

ISS PRO EVOLUTION 2
Vi ger *ISS Pro Evolution* från Konami 10 av 10. Läs vår djuplodande recension av kanske det sista bra fotbollsliret till PSone.

sidan **32**

C-12: FINAL RESISTANCE
Vaughan räddar planeten från enorma skjutgalna mördarrobotar och ondskefulla rymdgubbar. Vi synar *C-12* i sömmarna i en stor recension.

sidan **62**

DRIVER 2
Sitter du fast i Havanna? Vi hjälper dig och Tanner att komma vidare. PlayStation-Magasinet ger dig hela lösningen på *Driver 2.*

"Mer än i något fotbollsspel tidigare spelar du *ISS Pro Evolution 2* som om det vore riktiga matcher"
Sidan 38

EURO DEMO 69

BATMAN OF THE FUTURE
Spelbar
Wack! Pow! Jokern är tillbaka i Gotham. Du skall i sann Läderlappsanda spöa den grönhårige skurkens hantlangare på en spelbar level.

MUPPET MONSTER ADVENTURE
Spelbar
Här får du prova två banor med Kermit och hans lurviga och färgglada vänner.

C-12: FINAL RESISTANCE
Video
Kolla in specialeffekterna och hårda fighter i C-12.

ARMY MEN: AIR ATTACK 2
Video
Plastsoldaterna är tillbaka! Se dom flyga (i luften).

ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2
Video
Fler miniatyrmilitärer!

THE EMPEROR'S NEW GROVE
Video
Inte helt oväntat att Disney senaste film blir till ett spel också.

ISS PRO EVOLUTION 2
Video
Den bästa fotbollssimulatorn hittills. Kanske också det sista riktigt bra fotbollsliret till PSone.

READY 2 RUMBLE: ROUND 2
Video
Dags att kolla in rond två.

BURSTRICK
Video
Här får du se vad en "Hoopie Glide" är för något. Wakeboardterror!

LÄS MER PÅ SIDAN 75

NOTISER

Namco får ändan ur vagnen

Stora ekonomiska förluster hos Namco förra året mer eller mindre tvingade företaget att lägga korten på borden nu inför 2001, och visst har de många ess att stå med. Namco håller nu på med titlar som *Tekken 4*, *Ridge Racer 6*, *Moto GP 2*, *Soul Calibur 2*, *Ace Combat 4*, *Mr Driller 2*, *Vampire Night* och slutligen rollspelsprojektet *Tales of X*. Alla spelen beräknas släppas under årets gång, men vi kan nog i vanlig ordning förvänta oss en eller annan försening.

Mer *SSX!*

Det extrema snowboardspelet *SSX* blev minst sagt en braksuccé till PlayStation2, ett faktum som utgivaren Electronic Arts nog insett och glatt sig över mer än någon annan. De ska därför framåt hösten släppa en förbättrad specialutgåva av originalet, denna gång på DVD-skiva och bärandes nya inslag såsom ny fräck musik och mer avancerad artificiell intelligens hos de tidigare aningen enkelspåriga motståndarna. Några nya banor har inte kommit på tal ännu, men vi kan ju alltid hoppas.

Musigt värre

Ett spel baserat på den populära barnfilmen *Stuart Little* är under produktion hos Sony. Filmen i fråga handlar om en busig liten mus som springer runt och har små oskuldsfulla hyss för sig, och tydligen tycker Sony att detta kan översättas till ett bra PlayStation2-spel. Filmspel har ju tyvärr en tendens att vara under all kritik, men visst finns det undantag. *Stuart Little* kanske blir ett av dem.

Unreal Tournament försenat

Ni runt om i landet som uppgivet knatade runt bland butiker den 2 mars och sökte med ljus och lykta efter *Unreal Tournament* till PlayStation2, ni kan gott få veta att spelet tyvärr blivit försenat. Nytt releasedatum är den 20 april, men något konkret skäl till förseningen har ännu inte angetts av distributören Infogrames. Det är bara att hålla ut.

LINUS FÅR KONKURRENS

PLAYSTATION2 PÅ LINJEN

Sonys talesmän har länge och väl mumlat om storartade planer gällande onlinefunktioner för PlayStation2 men det är inte förrän nu som de har talat ur skägget. Tillsammans med tredjepartsutvecklarna Namco och Sega har företagsjätten nämligen presenterat sina minst sagt ambitiösa onlineplaner. Som vanligt är det hemlandet Japan som sätts i första rummet då man planerar att där skapa ett rikstäckande, supersnabbt bredbandsnätverk så att alla japaner ska kunna få ta del av väntetidsfria onlineupplevelser redan före årsskiftet. Nätverket kommer till en början användas för att koppla samman arkadmaskiner; därav arkadspelsproducenterna Segas och Namcos inblandning, nätverket kommer efter hand att även fungera med PlayStation2.

De japaner som mot all förmodan inte kan ta del av bredbandsfunktionen blir inte lottlösa de heller, något som ett vanligt telefonbaserat 56k-modem som kopplas in i en av USB-portarna ska se till. Men med onlinefunktioner kan det även vara praktiskt med en hårddisk. Att ladda hem extrafunktioner och dylikt till spel blir ju inte fullt så kul om man inte kan spara dem någonstans och slippa ta hem samma sak varje gång man startar sin maskin. Minneskorten räcker ju faktiskt inte särskilt långt på den fronten. Den tanken har slagit även Sony och de kommer enligt rykten således släppa en inte mindre än 40 gigabyte stor hårddisk till PlayStation2 i Japan, lagom till invigningen av bredbandsnätverket. Exempelvis Squares storsatsning *Final Fantasy X* kommer att nyttja dess lagringskapacitet men riktigt hur är inte kristallklart ännu då Square är lika tystlåtna som vanligt.

Detta är ju väldigt intressant, tänker ni säkert, men det är väl planerna för västvärlden som intresserar oss svenskar mest. Av att döma av Sonys tidigare uttalanden är det någorlunda säkert att anta att planer liknande de ovan, även kommer att appliceras på såväl USA som Europa. Tiden blir dock en svårtacklad faktor eftersom licensavtal med mera antagligen måste upprättas innan alla får tillgång till bredband med PlayStation2, särskilt här i Europa. För Brio, Segas officiella distributör här i Sverige, blev utbudet av onlinefunktioner med Dreamcast-konsolen uppskjutet med närmare ett år på grund av avtalsbekymmer. Vi får hoppas att Egmont sköter det både snabbare och snyggare när det väl börjar hända saker här i Sverige.

En annan skillnad mellan vår och japanernas situation rör själva hårdvaran. Tack vare det praktiska uttaget på baksidan av våra västerländska PlayStation2-maskiner kan vi stoppa in den för oss planerade kombinerade hårddisk/bredbandsadaptern och slipper därför köpa de två separat.

Nu är alltså planerna färdiga för hur allt kommer att fungera i Japan, men hur länge vi andra får vänta tills vi kan utmana polaren i Schweiz på en omgång *Tekken 4* eller smurfa runt på nätet via den svarta lådan är svårt att säga. Men om Sonys handlingskraft är lika stark som ambitionen är hög bör vi nog inte behöva vänta alltför länge. För ambition råder det tydligtvis ingen brist på hos Sony.

Online-modem

SKJUT SÖNDER DIN TV

NYTT *TIME CRISIS* KOMMER TILL SKOTT

Ni i som tidigare inhandlat en ljuspistol till PlayStation men grämt er över att det släppts så få bra skjutarspel behöver inte sura mycket längre. *Time Crisis: Project Titan* är den senaste titeln i Namcos actionspäckade pistolserie. Ursäkten för allt pangande handlar denna gång om en kidnappad president i ett litet fiktivt land som måste räddas till varje pris. Nytt i *Project Titan* är möjligheten att vid flera tillfällen välja vilka vägar man vill ta genom spelet och därigenom kunna påverka spelslutet; en trevlig finess som säkerligen kommer göra det roligare att panga sig igenom spelet om och om igen.

Time Crisis: Project Titan borde vi kunna sätta våra sikten på här i Europa någon gång under sommaren, då tillsammans med *Point Blank 3* som är ett annat, betydligt mer lättvindigt och humoristiskt pistolspel från utvecklarna på Namco.

Bländande grafik i *The Getaway*. London har aldrig sett bättre ut!

GASA I LAGENS NAMN!

VERKLIGHETSFLYKT MED SNABBA BILAR

Inte mycket har sagts om det tidigare kraftigt hypade bilspelet *The Getaway* på ett bra tag, men nu efter att mer information läckts ut om spelet är det återigen uppenbart att Sony prompt vill att både *Driver* och *Grand Theft Auto* unisont skall slänga sig i väggen.

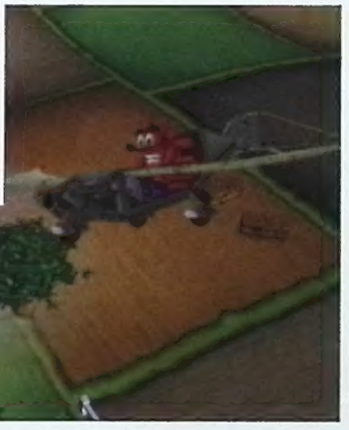
Bländande vacker grafik är det som gäller här när vårdlös bilhantering återigen blir en eftersträvad färdighet. Huvudpersonens stackars fru har kidnappats av en elak maffiaboss och med polisen tätt i hälarna löser vår hjälte konflikten från bakom ratten, men även till fots. Spelaren kan antingen välja att spela som denne desperate huvudperson vid namn Mark Hammond, eller den smått fanatiske polismannen Frank Carter. Hela kalabaliken kommer att utspela sig i ett minutiöst återskapat London och bjuda på 24 olika uppdrag att klara av.

Sony satsar riktigt hårt på *The Getaway* och ett utvecklarteam bestående av över 100 personer skall se till att spelet når oss hungrande spelare innan juletider.

PUNGRÅTTAN ÅTERVÄNDER

KRASCH BOOM BANG!

Crash kommer tillbaka och denna gång på PlayStation2. *Crash Bandicoot 3: The Wrath of Cortex* utvecklas dock inte av seriens ursprungliga skapare på Naughty Dog eftersom film- och speljätten Universal nu äger licensen. Istället har Traveller's Tales tilldelats uppgiften, en ganska så anrik spelutvecklare som ligger bakom bland annat flertalet klassiska Disney-spel till de gamla 16-bitarsmaskinerna. Trots utvecklarskiftet kommer dock *Crash 3* att behålla precis samma typ av spelmekanismer som gjorde de tidigare spelen i serien så populära. Crash och hans Syster Coco hoppar återigen runt på plattformar, rider på djur, manövrerar fordon och kastar runt lådor, allt med glimten i ögat. Programmerarna på Traveller's Tales planerade egentligen att från början göra ett helt nytt slags Crash-spel, men då de faktiskt insåg att konceptet håller än idag valde de till slut att följa det beprövade receptet.



Det som verkligen skiljer denna nya del från de tidigare är grafiken. Som ni kan se på bilderna kommer PlayStation2 tillåta omgivningarna att vara mycket större, karaktärerna mer detaljerade och helhetsintrycket betydligt mer färgsprakande. Traveller's Tales ämnar använda varenda liten effekt som maskinen är kapabel till för att verkligen skapa ett visuellt fyrverkeri som heter duga. Vi får se om de lyckas.

MER NÄRING FÖR BLODTÖRSTIGA

ÄNNU ETT LEGACY OF KAIN-SPEL

Kain demonstrerar sina inte alltför mörka krafter.

De flesta följeslagare av Eidos *Legacy of Kain*-serie har troligen redan tagit sig igenom både *Blood Omen* samt *Soul Reaver* och väntar nu på uppföljaren *Soul Reaver 2*. Men nu ger Eidos vampyrfansen ännu mer att sukta efter. En direkt efterföljare till originalet *Blood Omen* är nämligen på väg till PlayStation2 där vi återigen får följa Kain och hans kamp till skillnad från *Soul Reaver*-spelen som fokuserar på den stackars undersåten Raziel.

Här i *Blood Omen 2* axlar alltså spelaren än en gång rollen som Kain, denna gång ungefär 100 år efter att det första äventyret ägde rum. Kain har väckts ur sin långa dvala och upptäcker att någon har stulit hans mörka krafter, varpå han ger sig ut för att skaffa dem tillbaka och sparka alla stjärtar som kan tänkas komma i hans väg.

Det är Crystal Dynamics, företaget bakom *Soul Reaver*-spelen som står bakom spakarna denna gång men de lovar att *Blood Omen 2* ändå kommer att bli aningen mer rollspelsinriktat precis som originalspelet. Dock försäkrar Crystal Dynamics oss om att det inte blir någon brist på blodig vampyraction.

Något releasedatum har de inte börjat tala om, och det lär de heller inte göra förrän *Soul Reaver 2* närmar sig butikshyllorna. Vi återkommer.

NOTISER

Fler PS2 kommer till världen

Som de flesta av oss blivit varse på mer eller mindre smärtsamma vis har Sony hittills inte lyckats producera fullt så många exemplar av PlayStation2 som de troligen velat. Men bättring är utlovad. De tidigare produktionsproblemen kring grafikkretskorten är nu enligt företagets tekniske frontfigur Ken Kutaragi lösta och leveransantalen bör kunna dubblas under året vilket ger oss en ungefärlig siffra på 20 miljoner producerade enheter under 2001. Nästa jul lär alltså ingen behöva oroa sig för att inte få tag på en PlayStation2 i julrushen.

Smyg in i *Metal Gear*

Den som vill bli en elak fiendesoldat i *Metal Gear Solid 2* behöver inte göra mer än att gå in på adressen *http://www.konami.co.jp/kcej/products/mgs2/mgs2name/index_e.html*, ange sina personuppgifter och slutligen hålla tummarna hårt. Utvecklarna på Konami kommer nämligen att handplocka ett antal registrerade tävlanden och stoppa in deras namn samt uppgifter bland fiendesoldater i den efterlängtade spionthrillern. Vad väntar ni på, surfa in och registrera er!

Zorro på PlayStation2?

Det ryktas om att Sony är i full färd med att snickra på ett spel med den maskerade hämnaren i huvudrollen. Företaget har ännu inte bekräftat om detta bara är lösa rykten eller om Zorro faktiskt kommer att snitta sitt välkända märke på våra PlayStation2-maskiner. Vi återkommer om detta visar sig vara sant.

Aporna går inte att stoppa

Äventyrsmästarna på Lucas-Arts har utannonserat att den senaste delen i deras tidigare PC-exklusiva humoräventyrsserie, nämligen spelet *Escape from Monkey Island*, kommer att släppas på PlayStation2 redan någon gång under våren. Monkey Island-serien handlar om den putslustigt mesige piratpojken Guybrush Threepwood och hans komiska förehavanden i Karibien.

NOTISER

Sony sover med fienden

Under några månaders tid har Sony idkat dragkamp i domstolen med Connectix, ett företag som ligger bakom produkten *Virtual Game Station*. CVGS, som den kallas är ett så kallat "emuleringsprogram" som tillåter PC-ägare att spela PlayStation-spel på sina datorer. Men nu har företagsjätten istället bestämt sig för att köpa emulatorteknologin från Connectix och tillsammans med dem fortsätta att undersöka tekniska möjligheter. Sony hävdar att de "kan använda teknologin för att göra stora framsteg inom emuleringsområdet".

Konami står bakom Sony

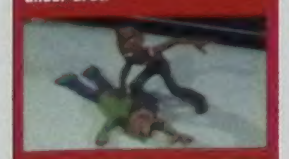
En högt uppsatt chef på Konami kommenterade nyligen företagets inriktning i framtiden och sade att de kommer att lägga sin huvudfokus, närmare 70% av sin kapacitet, på PlayStation 1 och 2 under det närmaste året. Förutom att stolt ställa sig bakom Sonys svarta hingst ämnar Konami även flitigt utveckla spel till Nintendos bärbara spelmaskin *Game Boy Advance*.

Harry Potter blir spel

De omättligt populära fantasyböckerna kommer upp på vita duken nu under året, men som inte det vore nog håller även Electronic Arts på för fullt med spel baserade på licensen. Företaget är hemlighetsfulla med detaljerna, men klart är i alla fall att dessa tredjepersonsbaserade spel utvecklas av Bullfrog i England. Ungefär samtidigt som filmen har premiär senare i år ska vi kunna spela den första delen på PlayStation, varpå uppföljaren landar på PlayStation2 nästa år.

Britney vs. Eminem på PlayStation2?

Ni som tittar på MTV regelbundet har säkerligen inte undgått att se *Celebrity Deathmatch*, de små leranimerade snuttarna där kändisar slår varandra både gula och blå. Förläggaren Take Two har lyckats roffa åt sig licensen till detta lilla fenomen och släpper således ett spel baserat på det till PlayStation2 någon gång under året.



AUTOMOBILVÅLDET ÄR TILLBAKA

METALLTVIST PÅ PLAYSTATION2

Lightversionen av *Twisted Metal Black* för lättskrämda och minderåriga går under arbetsnamnet *"Twisted Metal Kids"*.

T*wisted Metal Black* heter det nyaste kapitlet i den enda serie som någonsin kunnat få oss att tycka synd om transportmedel. De som blev besvikna på de två senaste delarna i serien kan gladeligen meddelas att Sony insett sitt lilla pinsamma misstag och har nu återbördat utvecklingsansvaret till det team där det hör hemma.

Rent stilmässigt blir *Black* något av en uppföljare till *Twisted Metal 2*, men inte storymässigt. Detta nya spel förtäljer nämligen en helt ny berättelse; en berättelse som vi tyvärr inte vet så mycket om i dagsläget. Kvar är ändå karismatiska figurer såsom den psykotiske clownen Sweet Tooth, men nu med en uppsjö av nya våldsamma förare emot sig.

Enligt Sony ämnas *Twisted Metal Black* bli det klart våldsammaste alstret i serien hittills, men inte är ni som råkar vara lättskrämda eller minderåriga bortglömda inte. Till PlayStation kommer snart även ett spel som går under arbetsnamnet *Twisted Metal Kids*; en alternativ bilpangarupplevelse där de allra mest våldsamma ingredienserna plockats bort och ersatts av relativt harmlösa motsvarigheter såsom skumgummibollar. Gulligt, eller vad säger ni?

ETT ALTERNATIV TILL *WIPEOUT*?

EXTREMT SPEL PÅ G

D*e motorcykelbaserade och kraftigt *Wipeout*-inspirerade *Extreme G*-spelen har tidigare varit exklusiva för PC-maskiner och Nintendo 64-konsoler, men nu ser det ut som om del tre endast kommer att släppas på PlayStation2. Precis som i *Wipeout* handlar *Extreme G*-serien om ruskigt snabb dödsföraktande racing genom både läskiga loopar och farliga kurvor. En diger arsenal av dödsbringande vapen kommer även att finnas tillgänglig i *Extreme G3* för de som älskar att sätta mer än bara käppar i hjulen för sina motståndare.

Det är delar av teamet bakom *Wipeout 3*, numera anställda på Acclaim, som pular med denna uppföljare och det syns verkligen då influenserna från inspirationsserien är starkare än någonsin. Av bilderna att döma har utvecklarna dessutom lärt sig att hantera kraften i PlayStation2 galant då spelet till synes bjuder på såväl expansiva omgivningar som mjuka, välrundade kurvor. Men inte har de bara utnyttjat konsolens hästkrafter för grafiska ändamål inte; utvecklarna själva hävdar nämligen att de skapat en oerhört avancerad fysikmotor för de supersnabba cyklarna. Förhoppningsvis visar det sig vara mer än tomma löften när *Extreme G3* väl börjar bli klart.

FLER ÄRORIKA MEDALJER

TVÅ NYA MEDAL OF HONOR-SPEL

M*edal of Honor* anses av många vara ett av de bästa actionspelen som släppts till PlayStation, och inte kan då upphovsmännen på DreamWorks hålla sig ifrån att göra en uppföljare; de håller nämligen på att snickra på till och med två nya separata spel till PlayStation2.

Till vänster: *Medal of Honor: Fighter Commander*
Under: *Medal of Honor: Frontline*

Medal of Honor: Frontline är namnet på projektet som mer direkt följer upp de tidigare spelen då det bjuder på samma nervpirrande förstapersonsupplägg fastän med betydligt snyggare grafik, såklart.

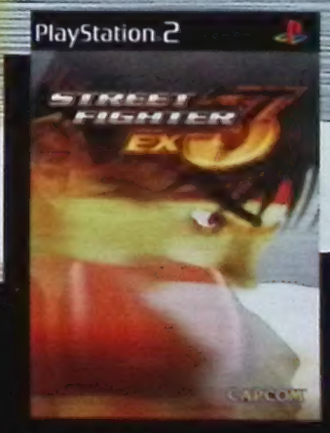
Ett flygplansspel bärandes *Medal of Honor*-namnet är på gång det också, med eftertiteln *Fighter Commander*. Här ska man kunna flyga kring i plan hämtade direkt ur Andra Världskrigsperioden och panga friskt på andra flygmaskiner. Spelet sägs ha ett slags kampanjläge med förgrenade uppdrag, vilket resulterar i annorlunda högtflygande spelupplevelser baserade på hur man presterat under uppdragen.

DreamWorks har hittills varit relativt tystlåtna gällande speldetaljer och tills vidare får vi nöja oss med att titta på de trevliga bilderna som släppts. Något ungefärligt releasedatum har heller inte kommit på tal ännu.

En legend är tillbaka, nu till PLAYSTATION®2

STREET FIGHTER EX3

Capcoms legendariska fighting serie är hetare än någonsin, nu kommer Street Fighter EX3. Kaxiga motståndare, fantastisk grafik, verklighetstrogna rörelser och intensiv spelkänsla gör Street Fighter mer levande än någonsin. Välj mellan 16 välkända karaktärer i tunga drabbningar en mot en, två mot en eller t.o.m. en mot tre.



PlayStation 2

CAPCOM
capcom.com

CAPCOM EUROSOFT, LTD. 30-35 Pall Mall London SW1Y5LP
© CAPCOM CO., LTD. © CAPCOM U.S.A., INC. 2000 MED ERSÄMRÄTT.
CAPCOM och CAPCOM LOGOTYPEN är registrerade varumärken tillhörande CAPCOM CO., LTD. STREET FIGHTER är ett registrerat varumärke tillhörande CAPCOM CO., LTD. STREET FIGHTER EX3 är ett varumärke tillhörande CAPCOM CO., LTD. "PlayStation" och "PS" logotypen är registrerade varumärken tillhörande Sony Computer Entertainment Inc.

TITEL:

THE DUKES OF HAZZARD II: DAISY DUKES IT OUT

ANTECKNING:

GÄNGET FRÅN DEN GAMLA KULTSERIEN ÄR TILLBAKA IGEN!

Vi längtar efter att få provköra den gamle Generalen i detta nya, och förhoppningsvis förbättrade, *Duke II*.

Alla karaktärer från TV-serien, eller ja, åtminstone de som fortfarande lever, har varit med och gett sina spelkaraktärer röster.

PRODUKTINFO:	
GENRE:	Äventyr
UTGIVARE:	Ubi Soft
UTVECKLARE:	Sinister Games
RELEASE DATUM:	Maj
HEMSIDA:	www.southpeak.com/titles/dukes-daisy
FÄRDIGT:	80%

EN HANDFULL OLIKA BILAR

Den gamla goda General Lee kanske är de flestas favorit eftersom den ju figurerade mest i TV-serien som spelet är döpt efter, men det finns flera andra bilar att ta sig en titt på: Daisys Jeep är inte fy skam, och Jesses Pickup funkar absolut, trots att den kanske inte är den bil man först skulle tänka sig i ett sådant här spel. Det är framför allt i multiplayerdelarna i spelet som du känner av variationen, eftersom du kan välja vilken som helst av bilarna som finns i enspelarlägena. Om du vill prova på hur det är att sladda omkring i en polisbil till exempel, så går det alldeles utmärkt. Missy Laws balla Mustang finns också att tillgå, och den får man ju inte missa. Jojo, vi vet, alla de här bilarna kanske inte ens är hälften så coola som General Lee, men man kan ju prova i alla fall.

Saanningen att säga så har vi inte allt-för goda aningar inför det här spelet eftersom föregångaren var en av förra årets besvikelser. Man hade lovat att spelet skulle vara en kulinarisk blandning mellan *Driver* och *Destruction Derby*, men besvikelsen var som sagt stor. Lyckligtvis är man medveten om dessa problem, och Clint Richards, som är speldesigner, har förstått att det är hårt arbete som ligger framför honom om denna titel ska bli något att räkna med.

Till att börja med så kan vi konstatera att grafiken ser aningen skarpare ut än tidigare, och det är ju positivt, men vad vi egentligen är nyfikna på är hur spelbarheten kommer att bli i den nya versionen. En schysst handling i spelet vore ju inte bara en förbättring utan nästan ett nytt tillskott i och med att *Dukes of Hazzard* knappt hade någon egentlig handling.

– Den röda tråden i spelet är att vi får följa Daisy och hennes gamla vän Missy. Missy blev skickad i fängelse för ett brott som hon skyllde helt och hållet på Daisy, och nu har hon kommit tillbaka till Hazzard County för att hämnas på Daisy. Alla karaktärer från TV-serien finns med, och när man kommer framåt i spelet så fungerar handlingen på så sätt att det är precis som att man skulle titta på ett av TV-avsnitten. Bo och Luke är självklart med i äventyren i allra högsta grad.

Jaha, en förbättrad handling och snyggare grafik, det är ju bra, men det räcker inte långt om inte resten av spelet flyter bra. Sinister Games har lyckligtvis redan tänkt på detaljerna och man har lyssnat på vad spelarna vill ha.

– Vi har fått flera bra tips på hur vi kunde förbättra spelet och bland annat vill spelpubliken ha fler våghalsiga stunts. *Dukes* handlade mest om att åka omkring på en redan utstakad bana, och man hade knappt någon chans att påverka spelet själv. Vi har gjort vårt bästa för att man som

CITAT: **”... när man kommer framåt i spelet så fungerar handlingen på så sätt att**

spelare ska kunna bestämma mer själv och bli mer delaktig. Det finns numera åtta kartor som på något sätt är sammanlänkade med varandra.

Bäst av allt är ändå att det finns en massa bra detaljer i *Dukes II* som gör att man vill spela om och om igen:

-I spelet har vi gömt flera genvägar som blir en utmaning för spelaren att hitta, och dessutom blir genvägarna ett giltigt skäl att utforska spelet. Om du tycker att det verkar trist att bara köra på en dammig landsväg hela tiden så kan du stundom roa dig med att köra genom majsfält eller köra spiken i botten och preja några höbalar, förklarar Clint, och vi kan bara hoppas att det är så kul som det låter. Med fyra olika multiplayerlägen så verkar det riktigt lovande, eller vad säger ni?

Richards är helt övertygad om att han har skapat ett vinnande spel som förhoppningsvis blir en ny klassiker.

-Vi ville skapa ett spel som vem som helst kan sätta sig med, oavsett om man är bilspelsfreak eller nybörjare. Den här gången har vi gjort allt för att återskapa det riktiga Hazzard County.

I spelet hörs rösterna från alla de skådespelare från serien som fortfarande lever, och det är imponerande om något! ■

Ben East

En del av de stunttrick som du får utföra i spelet är allt annat än realistiska, men å andra sidan var det ingen som påstod att spelet är verklighetstroget, eller hur?

Den stackars polisen har minst sagt svårt att hänga med i ungtuppernas tempo.

det är precis som att man skulle titta på ett av TV-avsnitten."

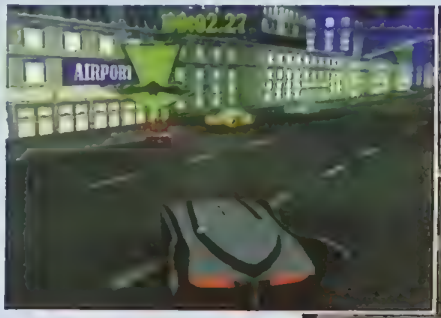
TITEL:

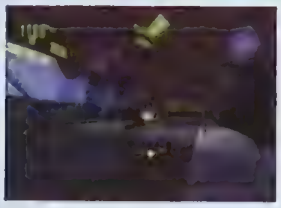
Batman: Gotham City Racer

ANTECKNING:

STARKARE ÄN EN PANSARVAGN, SNABBARE ÄN EN FERRARI. DET ÄR BATMOBILEN!

PRODUKTINFO:	
GENRE:	Racing
UTGIVARE:	Ubi Soft
UTVECKLARE:	Sinister Games
RELEASE DATUM:	April
FÄRDIGT:	60%





Äntligen får du styra Batmobilen. Nu kan du preja Jokern av vägen med historiens coolaste bil.

Det känns som att det inte går en vecka utan att nya figurer från tecknade serier trycks in i något slags fordon och får ett eget racingspel: Mupparna, South Park, och till och med Smurfarna. Men om det är någon figur som verkligen velat sätta sig bakom ratten så är det Batman.

Och Sinister Games låter honom också göra det i *Batman: Gotham City Racer*, ett spel som bygger på brottsbekampandet i serien *The New Adventures Of Batman And Robin*.

– I spelet hoppar du in i olika sorters fordon och jagar skurkar i ett scenario baserat på TV-serien, säger producenten Francois Bolduc.

Det låter med andra ord mycket som *007 Racing*.

– Ja, men vi har 51 uppdrag och Batmobilen och Batcykeln, som uppfanns speciellt för detta spel, säger Bolduc. Både fans av Batman och vanliga TV-spelare kommer vilja lägga vantarna på detta spel.

Dessutom innehåller *Batman: Gotham City Racer* ett Patrol Mode som låter dig glida omkring på gatorna och ta skurkarna på bar gärning.

– Du måste inte heller spela som en oantastlig och hederlig person, säger Bolduc. Du kan spela som skurk, stanna på givna platser och plocka upp stoldgods, för att sedan undvika superhjältarna som är dig hack i hal.

Det måste vara varje Batmanfanatikers dröm, att styra Mr Freeze, Pingvinen, Jokern och Kattkvinnan och hjälpa dem realisera deras onda planer.

– Miljöerna är också extremt coola, säger Bolduc entusiastiskt. Till exempel kan du spela i Bruce Waynes herrgård, biografen Janus Movie Theatre och Gotham City Bank.

Medan du kör omkring på gatorna kan du förbättra ditt fordon. Du kan plocka upp reparationsföremål, turbo-boosts och time-boosts. Dessutom finns det ett tvåspelarläge där du och en kompis kan ta kontroll över skurken *och* hjälten.

Spelets utseende har skapats av TV-spelsdesigners, varav många har jobbat inom serietidningsbranschen.

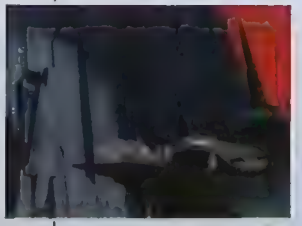
– Men det betyder inte att vi inte kollat in den tecknade serien, förklarar Bolduc. Vi studerade den noggrant för att skapa en databas med de viktigaste byggnaderna och fordonen.

Under processen har Warner Bros och DC Comics hela tiden kontrollerat att spelet får samma kansla som serien, så ni kan förvänta er mer än en "barnslig" tecknad film.

Bolduc utlovar att det kommer tilltala en bred publik och nämner *Driver* som en viktig influens för spelbarheten.

– Vi älskar verkligen sättet som Tanner åker omkring och låter spelarna få lära kanna staden. ■

Lee Hall



I den välkända grottan kan du utrusta din bil med massor av lustiga saker.

UTVECKLARPROFIL	
FÖRETAG:	Sinister Games
NAMN:	Francois Bolduc
POST:	Producent
BAKGRUND:	Francois Jobbade med *Speed Busters* och *Shadow Company* till PC och *Animorphs* och *Batman: Chaos In Gotham* till Game Boy Color.
INSPIRATION:	*Speed Devils* och *The New Adventures Of Batman And Robin* (både TV-serien och tidningarna).

CITAT: **"Du måste inte spela som en oantastlig och hederlig person"**

Utgivare: JVC
Utvecklare: Enterbrain
Antal spelare: 1
Releasedatum: April

Panzer Front

DU KAN TA DIG FRAM ÖVERALLT OCH SKJUTA PÅ ALLT SOM DU INTE GILLAR... DET ÄR DAGS ATT BÖRJA KÖRA STRIDSVAGN.

TERRÄNGFLÄNG

I andra spel kan kullar, gropar, staket och annat utgöra problem för dig, men om du sitter i den här skönheten så ligger världen för dina fötter, och du har inga problem att ta dig fram i den mest svåråtkomliga terräng.

BIG BANG

Det finns inget skönare än att få till en riktigt snygg träff. Om du träffar någon på andra sidan slagfältet så panorerar kameran runt ditt offer och det är en belöning som heter duga!

SIKTET INSTÄLLT

När du ska till att skjuta någon så är det så här det ska se ut. Det är ett mycket bra hjälpmedel som ökar träffsäkerheten och ger dig en klarare bild av hur pass stor förödelsen blir när du väl fyrar av ditt vapen.

KURRAGÖMMA

Smygandet är ett viktigt inslag i spelet, så istället för att bara bränna fram som en annan fartdåre, så kan du använda dig av byggnader som du stöter på långa banan för att leka kurragömma med dina fiender.

FIENDEN

Den röda pilen utmärker fiendens stridsvagnar. De har fantastisk artificiell intelligens så det gäller att vara alert hela tiden så att du inte råkar på en otrevlig överraskning.

STRATEGI

Du har inte bara ansvar för dig själv och din egen stridsvagn, utan du måste leda de andra på rätt väg också. Det är du som bestämmer vart ni ska åka. Ha kartan nära till hands.

PSM TYCKER

PLUS

- En genuin utmaning
- Många olika stridsvagnar
- Spännande upplägg

MINUS

- Kanske lite för svårt
- Klurig spelkontroll
- Tidvis lite för mörkt

VÅRT STALLTIPS

Det är troligt att *Panzer Front* kan bli en riktigt höjdare. Den artificiella intelligensen är alldeles utsökt och det finns en hel del stridsvagnar att välja mellan. Det är ett riktigt strategispel och actioninslagen är bra balanserade.

Om du känner för att ha ihjäl en handfull nazister så är det här spelet för dig. Gillar du dessutom stridsvagnar och är nyfiken på hur det känns att köra en, så har du hamnat helt rätt. I *Panzer Front* kan du välja på vilken sida du vill strida och oavsett vilken roll du vill ha i spelet så kommer du att få ta kontrollen över spakarna i en tung stridsvagn.

Utvecklargruppen Enterbrain har verkligen tryckt in så mycket det bara går i den här titeln. Det är ett strategispel som slår ett slag för sin genre och har mer än 20 olika fordon att välja mellan och en uppsjö av uppdrag. Terrängen är inte bara kul att köra i, utan kan även användas till din fördel när du sätter efter fienden. Det känns lite ovant att använda axelknapparna till att kontrollera monstervagnen, men man vänjer sig efter en stund.

Medal of Honour har hittills haft patent på nazistutrotning, men nu finns det alltså en utmanare, även om de är två helt olika spel och knappast går att jämföra. Om du vill påverka historiens gång så är det här rätt tillfälle. Testa och se hur det hela skulle ha gått om du var gammal nog att delta i striderna då det begav sig. ■

Craig Pearson

> ”... om du känner för att ha ihjäl en handfull nazister så är det här spelet för dig.”

Utgivare: Activision
Utvecklare: Traveller's Tales
Antal spelare: 1-2
Releasedatum: Mars

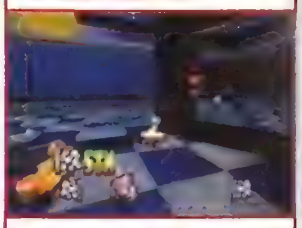
Toy Story Racer

BARA FÖR ATT BUZZ HAR EN TUFF RYMDDRÄKT SÅ BETYDER INTE DET ATT HAN SKULLE VARA GRYMMARE ÄN NÅGON ANNAN

DÖDLIG ATTACK

Det är ju himla kul att köra så det ryker, men är det inte lättare att helt enkelt attackera dina motståndare med något av de vapen som du plockat upp på banan så att de flyger all världens väg?

HINDERBANA

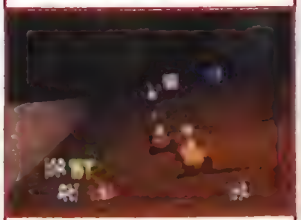


Det finns en hel del farligheter på banorna som du måste se upp för så att du inte blir skadad. En stor låda kan dyka upp från ingenstans och ett stolsben har aldrig varit så stort och skräckinjagande som här i spelet.

ROLLISTA

De allra flesta karaktärerna från filmerna är närvarande, men du kan bara välja mellan fyra av de mer kända karaktärerna att spela med. Buzz, Woody, Bo Peep och RC har alla olika färdigheter.

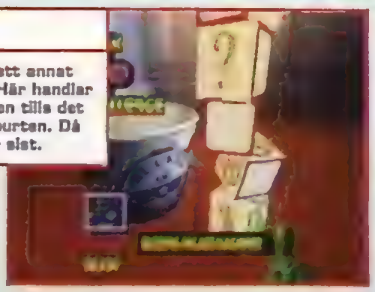
JAGA ELLER JAGAS



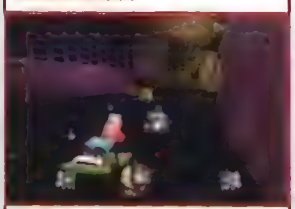
I Smash Event är det lite andra regler som gäller. Här får du vara glad om du är sist kvar på banan. Låter det konstigt? Det hela handlar om att eliminera sina motståndare och akta sig för att själv falla offer för de blodtörstiga leksakerna.

KNOCKOUT

Knockout Tournament är ett annat inslag som är riktigt kul. Här handlar det om att spara sitt vapen tills det verkligen behöva på slutspurten. Då gör det inget om du ligger sist.



BUCKLOR



I Cup Competition så kör man fyra varv, och om du hamnar bland de tre första tillräckligt många gånger så får du schysta poäng och således också en trofé.

Spelet går i princip ut på att ramma sina motståndare så att de flyger av banan.

Den första *Toy Story*-filmen kom 1995 och gav alla de glömda leksakerna ett nytt ansikte. Tillsammans med Woody och Buzz Lightyear fick Mr Potato Head uppleva ett äventyr som heter duga. Alla älskade filmerna om de levande och talande leksakerna, så varför har det tagit så lång tid att få fram ett spel där karaktärerna fick leva ut i ett jättelikt race?

Det var Traveller's Tales som fick i uppgift att ge de här små liven roller i ett racingspel. Det är för övrigt också Traveller's Tales som ligger bakom det uppskattade spelet *Muppet Racemania*. I det här barnvänliga spelet kan du välja mellan fyra olika karaktärer att spela med: RC, den radiostyrda bilen, Bo Peep, Woody och Buzz Lightyear. När du har valt karaktär så välkomnas du in i spelet med byggklossar som var och en motsvarar ett race.

När du väl kommer igång så är det ungefär lika enkelt och kanske simpelt som man kunde vänta sig. Om du trycker på ⊗ så åker du framåt, och om du trycker på L2 så avfyrar du det vapen som du har plockat upp från banan. Du kan attackera bakåt om du vill, så att de som ligger och nosar dig i baken får sitt rättmätiga straff. Spelet går i princip ut på att ramma sina motståndare så att de flyger av banan. Det finns en hel del genvägar som man kan ta och lättare vinna racet. Det är dock en balansgång att ta en genväg, eftersom varje genväg har sina faror, så du kan lika gärna förlora hela loppet på att ta en genväg.

I den här tidiga versionen av spelet som vi har fått spela så finns hela nitton olika banor att ta sig an och fyra olika karaktärer att testa. Om du tror att det är lättare att vinna bara för att du väljer att spela som Buzz, så tar du fel. Alla har samma förutsättningar att vinna eller förlora. Om man kanske är lite yngre och tycker att det är alldeles för svårt, så kan man skruva ner svårighetsgraden en aning.

Det här spelet kanske inte kan vara med och slåss med de tuffaste racingspelen vi har på marknaden idag, men med ett bra tvåspelarläge så kommer det ändå att kunna vara ett av barnens favoritracingspel när det kommer ut. Det är simpelt, javisst, men det betyder inte att det är tråkigt. ■

Pete Wilton

APSM TYCKER

PLUS POÄNG

- De största stjärnorna från de två filmerna är med
- Tuffa motståndare

MINUS POÄNG

- Inget fyraspelarläge
- Simpelt upplägg
- Känsliga kontroller

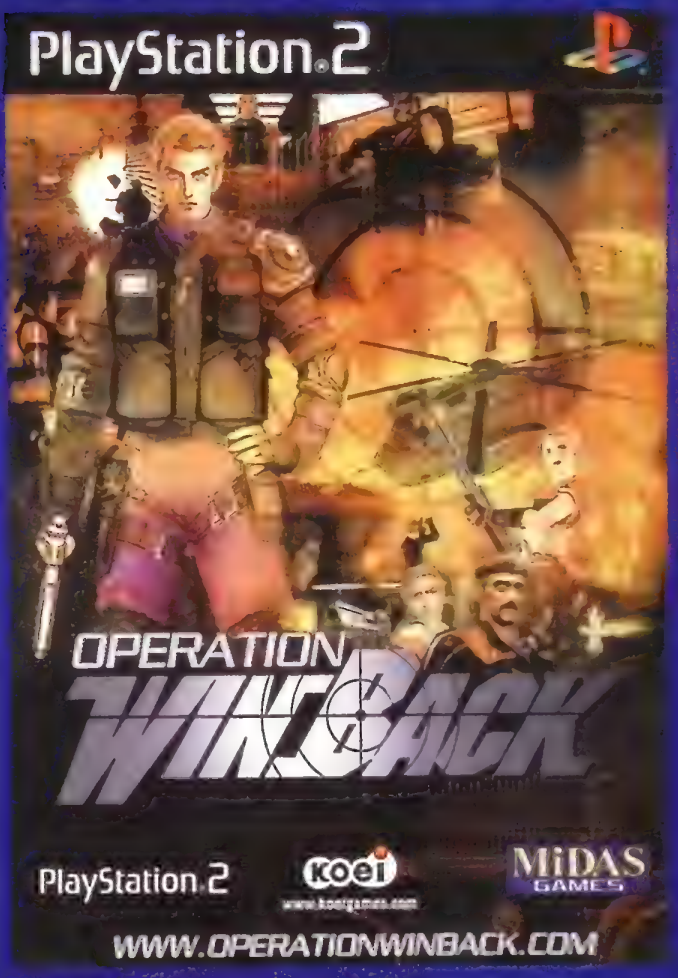
VÅRT STALLTIPS

I den tidiga version av spelet som vi fick ärsn att testa så fanns ännu inga roliga Power Up's, ingen bra musik eller skojiga saker som lättar upp. Förhoppningsvis så rättas detta till innan spelet släpps ut till butikerna.

Finns i din butik

Dynasty Warriors 2
Ett av världens mest sålda spel till PS2.

I din butik 27 april



Operation WinBack
Troligen den mest efterlängtade titeln till PS2.

Kommer snart

Black & White
"Det mest efterlängtade PC-spelet någonsin"
Bill Gates

20 Games for everyone
20 spel för hela familjen på 3 CD.
Ett helaftonsalternativ att rekommendera.

CMN Group SCANDINAVIA

CMN Group™ Scandinavia, telefon 08-731 57 60

M

Motorsågs massaker

SAM RAIMI HAR SATT UPP REGLERNA FÖR HUR EN SCHYSST SKRÄCKIS SKA SE UT. GÖR DIG REDO FÖR EN HISNANDE ÅKTUR I ETT MINST SAGT KLADDIGT SPEL...

Text: Lee Hall

FAKTA

Utgivare: THQ
Utvecklare: Heavy Iron Studios
Genre: Äventyr
Antal spelare: 1
Release: April
Format: PlayStation
Websida: www.evildeadgame.com
www.playdead.tv

Känner vi igen konceptet?: du befinner dig mitt i en nattsvart skog med flickvännen när hon plötsligt, utan någon naturlig förklaring försvinner. Trots att du är helt ensam och skrajare än någonsin så måste du såklart rädda henne, men det blir inte det lättaste. Välkommen till den onda världen i *Evil Dead: Hail To The King*...

Spelet är humoristiskt upplagt, och vi känner igen humorn från filmerna:

–Tonen i spelet är ungefär densamma som i *Evil Dead 2* och *Army Of Darkness* och källan till komiken är Ash, huvudpersonen.

Det är spelets producent Scott Krager som avslöjar smaskigheterna för oss.

Man kan undra var Heavy Iron Studios fått sina andra influenser till spelet ifrån, men för oss som är helt sålda på den här genren kommer svaret inte som någon överraskning:

– De största influenserna har vi hittat i *Resident Evil*-spelen. Vi har använt oss av liknande design eftersom vi har sett att det funkar bra.

Vi vet väl alla vad spelets huvudingredienser är: zombies, massor av blod, schyssta kameravinklar och hård action. Bara för att det här spelet kanske påminner om en redan existerande spelserie, så betyder det inte att det är en ren kopia, utan man har självklart gett spelet en personlig touch.

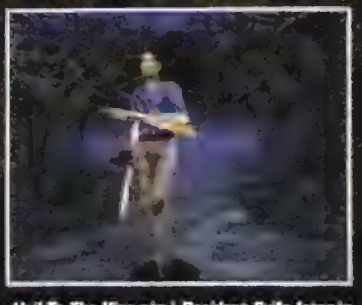
Som exempel kan vi nämna Ash, som ersätter sin avhuggna hand med en motorsåg. Han har fått sin röst av skådespelaren Bruce Campbell (se "En B-skådespelares bekännelser"), som ju spelade huvudrollen i alla de tre *Evil Dead*-filmerna. Ash verkar aldrig bli rädd för alla zombies som han möter och aldrig att han fegar för att säga en eller flera av dem itu. Han är ingen kräsmagad typ heller som svimmar efter en zombiemassaker, utan stryker bara bort lite zombieblod och går vidare.

Till en början så är *Hail To The King* precis som vilket vanligt spel som helst i den här genren när Ash drar igenom horder av "deadites" (zombies). Det finns mängder av extra energi att plocka upp längs vägen så att han kan fortsätta sitt besinningslösa dödande utan att oroa sig för sin hälsa. Det är riktigt kul att svinga motorsågshanden eller något annat kul vapen i en våldsam attack mot några av de slemmiga monstren. Ett riktigt blodbad blir det, men ett kul sådant!

Spelbarheten tar inte slut här, utan under alla söndersargade kroppar ligger ett gammalt hederligt peka-och-klicka-äventyr. Du behöver hela tiden nya saker för att ta dig vidare på banan. Om strömmen har gått så måste du lösa det på något bra sätt, och det hander hela tiden sådana här saker. Du måste alltså alltid ha ögonen öppna och komma ihåg vad för saker du har gått förbi. Du kanske missade att plocka upp en sak som du bara måste gå tillbaka och hämta för att ta dig vidare i spelet.

BLODBAD OCH MASSAKER

Det är slaktandet som gör spelet till vad det är, även om alla andra inslag är uppiggande. Det är ett evigt mordande faktiskt, från allra första början och till slutet av spelet, men det är bara roligt. Precis i början när du ska undersöka



***Hail To The King* går i *Resident Evil*s fotspår.**

Inget lyxhotell direkt. Den lilla stugan som figurerade i filmerna är högkvarter även i spelet.

platsen du börjar spelet på, så blir du påhoppad av en inte alltför glad zombie. Och du kommer aldrig undan en zombiefajt, eftersom de aldrig försvinner, utan finns med spelet igenom. Du måste vara nog så modig och kanske framför allt beslutsam i spelet, för annars klarar du dig inte länge.

Vilken tur att Ash har sin motorsåg, för du är alltid redo för alla monster som vill bråka med dig. Du kan antingen använda motorsågen som ett slags svärd, eller plocka upp bränsle och tända eld på den så att den blir en stor människoklyvande sågfackla. Inte illa.

– Förutom motorsågen så börjar du spelet med en yxa och en pistol. Så småningom kommer du också att hitta en "boomstick", ett saftigt hagelgevär.

Scott ser ut som en femåring på sin födelsedag när han pratar om vapnen i spelet, och hans ögon tindrar av lycka.

-Ännu senare i spelet kommer du också att hitta uppgraderingskit som kan användas till att ytterligare förbättra ditt vapen. Motorsågen är dock det roligaste vapnet att använda.

Vi kan inte mer än hålla med om det.

Uttryck som "boomstick" och "deadites" är redan kända hos de som kollade in filmerna, men även om man inte känner igen orden, så ska man inte känna sig dum för det. Faktum är att "boomstick" bara är ett annat ord för ett vapen, och märkvärdigare än så är det inte. Som tur är så har spelmakarna låtit bli att ta allt för många intryck av filmerna, så vi slipper tröttsamma citat varannan minut.

-Vårt uppdrag var att skapa ett spel som bygger på *Evil Dead*-filmerna där spelarna skulle få en kul spelupplevelse i, för många, välkända miljöer.

Handlingen i spelet är inte tagen direkt från filmerna, utan den är snarare en fortsättning på vad som händer i filmerna. Det har gått åtta år sedan *Army Of Darkness*. Ash har återgått till sitt normala liv och har skaffat sig flickvän, Jenny. På senare tid har han dock haft hemska mardrömmar om *Necronomicon* (se sida 21), "deadites", skogen och andra märkliga saker. Jenny övertalar honom att han måste bege sig ut i skogen till huset där hans drömmar utspelar sig för att konfrontera sin rädsla.

Rent spontant tycker i alla fall vi att det låter som en riktigt dålig idé, och till föga förvåning så visar det sig att vi har rätt.

VÄGEN TILL DAMASCUS

När han väl kommer dit så måste han ju ge sig i kast med att försvara både liv och lem när han blir attackerad av "deadites" och andra otrevliga varelser som verkar ha svårt att släppa taget om jordelivet. Det är bara att sätta igång

"Du kan antingen använda motorsågen som ett svärd, eller plocka upp bränsle och tända eld på den så att den blir en stor människoklyvande sågfackla."

KARAKTÄRER

Ash

Ash använder sig av en minst sagt farlig arsenal på sin zombiedödarresa. Han förlorade sin ena hand i den första filmen och den ersatte han snabbt med en motorsåg. Ett alldeles utmärkt vapen om man är jagad "deadites". Hans humor är ganska rå.

Jenny

Ash har skaffat sig en flickvän sedan sist, men familjelyckan blir tyvärr inte långvarig. Jenny blir bortförd av de mest otrevliga väsen man kan tänka sig redan innan spelet börjar. Heavy Iron Studios har dock lovat att hon kommer tillbaka, på ett eller annat sätt...

Bad Ash

Han är vår huvudpersons mer otrevliga hälft och hans personlighet är trogen den han har i filmerna. Bad Ash är inget så djupt som en metafor för en inre strid mellan det goda och det onda, utan han bara finns där och gör det hela lite råare, kan man säga.

Skinned Zombie

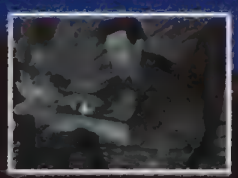
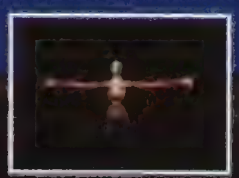
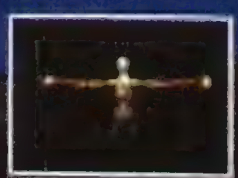
Den första att synas i zombiearmén. Hans ofantligt långa armar är nog inte ett kännetecken för att han skulle vara särskilt kramig, utan snarare tvärtom.

Muscle Zombie

Relativt lik den föregående typen, men hans lite grövre armar blir en påminnelse om att dessa otrevliga typer bara är skuggor av sina forna jag. De var en gång människor, precis som du och jag.

Skeletal Zombie

Också ganska lik sina vapenbröder, men den här stackarn är bara en benhög utan vare sig skinn eller kött. Å andra sidan kanske han inte behöver det för att göra det han är bäst på...

Evil Dead: Hail To The King

Någonstans i spelet dyker det upp en hel hord av små pojkscouter som attackerar dig med pil och båge. Irriterande småglin.

med att rädda Jenny, först och främst, men sedan blir det till att rädda hela världen från Zombieinvasion.

Necronomicon har självklart en stor roll i det här dramat, precis som de båda Ash, den gode och den onde alltså.

En otipsad vändning blir det i mitten av spelet när Ash transporteras tillbaka i tiden till 730 e.Kr., precis vid den tiden som boken skrevs. Där träffar Ash författaren/översättaren som har arbetat med *Necronomicon*, och här får han reda på flera hemligheter.

Hail To The King är inget spel som helt litar på att handlingen och den schyssta atmosfären ska suga in dig i spelet, utan det hela går mer eller mindre ut på att du upptäcker varje bana på egen hand och du blir tvungen att leta detaljer. På det när sättet blir du mer delaktig. Hela tiden finns alla "dea dutes" runt omkring dig och bara väntar på att du ska titta bort en nanosekund för länge, så att de får chansen att hugga dig i ryggen.

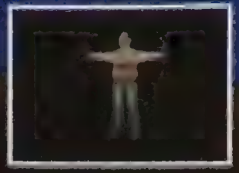
Det ligger saker över hela spelet som är bra att ha, men de är inte nödvändiga för att du ska klara spelet. Till exempel kan det vara bra att kunna ha en extra dos läkande dryck med sig i bagaget med tanke på vad som väntar runt varje hörn. Drycken gör du själv av särskilda svampar, men receptet står i Wolverine-gudeboken, så den får du inte missa. Över huvud taget så ligger sakerna i spelet utspridda på ett roligt och smart sätt. Om du letar igenom hela köket, så kanske du exempelvis hittar en macka. Kan vara bra när hungern sätter in. Och om du kollar i badrumsskåpet så hittar du förmodligen lite bra vitaminer som räddar ditt liv när du hamnar i knipa.

Atmosfären i spelet är som sagt inget att klaga på, och vissa stunder känns det mer som att man tittar på en riktigt bra skräckfilm.

-Musik och ljudeffekter är ytterst viktiga komponenter, och de integreras i handlingen så att spelet ger en så häftig upplevelse som möjligt. Vi samarbetade

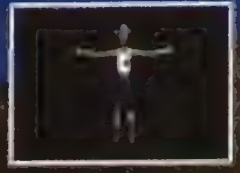
Inbred Hellbilly

Hans breda bringa har redan blivit uppäten till hälften av de vidriga bestarna. Den här killen är inte alls särskilt kul att ha och göra med, därför är det kanske bäst att ta fram motorsågen så fort han närmar sig.



Skinny Hellbilly

Det blir ett nöje att få säga eller hugga av hans armar och ben och sedan skratta över hans lik. Var dock försiktig, för den här jeppen kan få upp en otrolig fart, och trots att han kanske inte ser så skräckinjagande ut så skulle du bli förvånad över vad han kan göra.

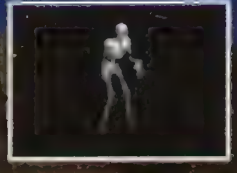


Undead Wolverine Troop Kid

Det här är den mest irriterande och jobbiga fiende du kommer att stöta på i hela spelet. Den här lille scouten dyker upp redan på första banan och varje gång du tror att du äntligen är av med honom, så reser han på sig och ger sig på dig igen.

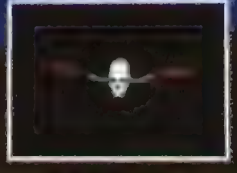
Skeleton

Han är inte så svår att bli av med, men han är desto aggressivare eftersom han fattar att han kan få lite mört människokött att festa loss på. Var på alerten när han kommer i närheten alltså.



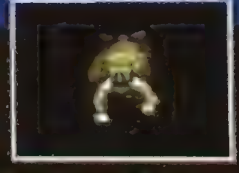
Skull Bat

De här rackarna är så fega att de jagar i flock, och det är inte helt lätt att bli av med dem. Det enklaste och mest effektiva sättet att eliminera dem är att dra igång motorsågen och vifta runt med den i luften.



Carnivorous Pig

De är stora, illaluktande och hungriga. Det blir helt klart en redig fajt och ett regelrätt blodbad när de här fulingarna sätter efter dig. Om du inte direkt hackar upp dem i småbitar så kan du vara säker på att de gör det med dig.



Ash tar hand om ännu en "Deadite" med sitt mest effektiva vapen, motorsågen.

Kommer ni ihåg Hand Bridge från filmerna? Det är dags för ett kort återseende.

med en orkester och en hel kör för att få in de där riktiga fullträffarna, speciellt under de stora bossfajterna. Vi ville ha musik och effekter som skulle låta så filmiska som möjligt för att förstärka spänningshalten i spelet. Vi har tagit hjälp av Tommy Tallarico Studios till detta.

Tallarico är en av de största i spelindustrin.

Sam Raimi, regissören och författaren bakom filmerna och tillika en av de största influenserna till spelet, var också inblandad i spelmakeriet. Det syns verkligen. Små detaljer från filmerna finns med också här.

mer detaljer än hos *Resident Evil*. Detaljrikedomen gör i sin tur att spelet blir läskigare.

Ja, bakgrunderna är riktigt snygga, det håller vi med om, men är de så läskiga? När du har gått omkring i omgivningarna ett tag och tar en tur i labyrinten så blir du snart immun mot läskigheterna som finns här. Detta beror på att zombierna dyker upp så pass frekvent att man snart vänjer sig. Det är inget *Silent Hill* vi pratar om här, utan spelet är snarare en svart komedi än ett skräckspel.

– En annan cool sak är att du kan röra dig som du vill i striderna och Ash kan

"Atmosfären i spelet är som sagt inget att klaga på, och vissa stunder känns det mer som att man tittar på en riktigt bra skräckfilm."

– Filmfolket ville att stugan och skogen skulle vara de två viktigaste platserna i spelet.

Det är ett tidens tecken att vi så snabbt kan anamma det som finns i filmens värld, och sedan använda det i spel. Helt klart en tv-spelsevolution som ligger bakom den snabba utvecklingen.

BÄTTRE ÄN RESIDENT EVIL?

Jaha, så hur bra klarar sig *Hail To The King* i jämförelse med spel som redan finns på marknaden?

– *Resident Evil*-upplägget i spelet är helt otroligt bra, men vi har överträffat det på många ställen. Till exempel så är de förrenderade bakgrunderna animerade i *Hail To The King*, så det finns

använda sina vapen hur och när man vill.

Krager är märkbart nöjd över detta faktum. Det är onekligen en fördel att man är friare i striderna eftersom fienderna ju dyker upp så ofta.

– Du kan springa och skjuta samtidigt. Du kan till och med använda två olika vapen samtidigt. Det finns även olika saker som du kan göra med zombierna som en extra touch när du ger den dödsstöten.

Det är faktiskt skoj att välja hur man ska döda sina fiender, och om du vill så kan du till exempel ta din yxa och klyva dem mitt itu precis efter att du har använt motorsågen för att "mjuka upp dem" lite. Diaboliskt, men kul.

– Fienden är mer varierade än någonsin i den här genren. Det finns en hel del olika "deadites" att ta itu med

Evil Dead: Hail To The King

Det blir ofta närstrider av den här sorten. Se till att fortfarande röra på dig och att använda dina vapen flitigt, så går det nog vägen.

Trots att du befinner dig på alla möjliga olika platser i spelet så följer alla "deadites" alltid efter dig. Du kan inte gömma dig.

under spelets gång. De har dessutom ett helt nytt rörelseschema, vilket bland annat innebär att de rör sig snabbare. Man kan kort och gott säga att monstren har lite mer personlighet. Vissa av dina fiender kommer till och med att håna och reta dig.

Trots att alla "deadites" kanske attackerar på olika sätt, så är det lätt att vinna striderna. Det är inga *Tekken*-fajter vi får se, utan det enklaste sättet att slå ner dem är helt enkelt att banka dig blå på ⊗.

"BRING IT ON"

Det är inte bara fysiska attacker det handlar om i spelet, utan de bästa attackerna, eller åtminstone de mest komiska, kommer från vår hjältes mun. Om du trycker ner △ så yttrar Ash små kaxigheter som till exempel "Bring it on!". Krager förklarar vilken effekt detta får:

– Den största anledningen att vi tog med de här små yttrandena är såklart humoraspekten som de har. Det andra skälet är att man faktiskt, genom att prata, påverkar fiendens artificiella intelligens. I en strid så blir dina motståndare ofta mer eller mindre aggressiva av detta.

Du behöver dock mer än en liten lustighet för att klara hela spelet, du måste såklart jobba på din taktik också. Du måste vara noga med hur dina olika fiender fungerar för att kunna lägga upp en fungerande stridsstrategi. Det är inte så farligt som det låter, och inte alls så komplicerat, men det krävs att du gör vissa val även om du inte har alltför många olika tekniker att tillgå. Det kan vara bra att försöka planera in om det är du eller din motståndare som skall attackera först.

"Deadites" har en otrolig uthållighet, så det är ingen idé att slå nävarna blå, då blir du bara trött i onödan. Nej, det är här som din gode vän motorsågen kommer in i leken. Dra igång den och börja skiva upp de små rackarna.

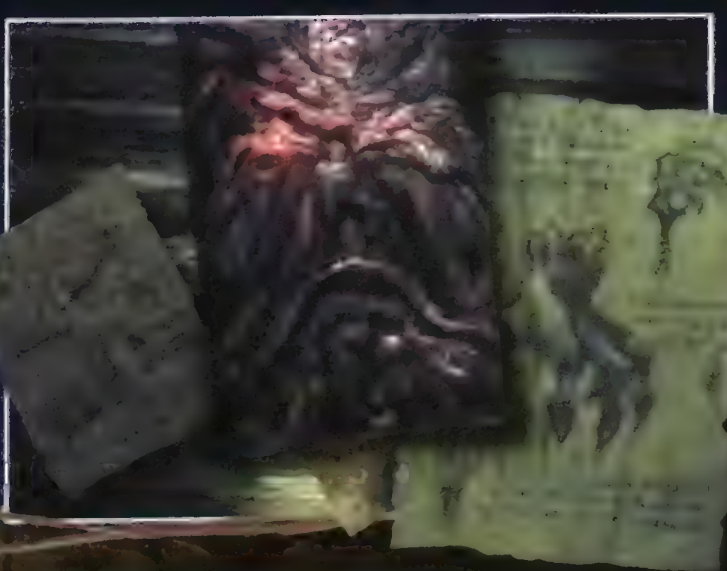
– Den store boven i dramat är såklart den onde hälften av Ash (Bad Ash), som

NECRONOMICON

I *Evil Dead*-filmerna har den här boken, *Necronomicon*, en stor roll. Den kallas inte för intet *The Book Of The Dead*, och den är gjord av människohud, skriven i människoblod och den innehåller uteslutande skrifter av demoner, och vi kan anta att det inte är några snälla typer direkt. Här finns att läsa om olika begravningsriter, begravningsbesvärjelser och så vidare.

Det är när man läser ur den här boken som "deadites" kommer fram och gör livet surt för stackars Ash. Om man ska tro legenden så skrevs *Necronomicon* av en Abdul Alhazred på Damaskus 730 e.Kr.. De som inte tror på legenden säger att HP Lovecraft, en författare som ofta refererade till *Necronomicon*, bara har hittat på allthop.

Oavsett var boken kommer ifrån så måste Ash ändra bokens innehåll om världen ska bli fri från alla onda "deadites". Ash börjar sitt uppdrag i spelet genom att leta efter några försvunna sidor ur boken. När han väl har hittat sidorna så tar Bad Ash med sig boken på en tidsresa till Damaskus. Ash följer sin onde hälft och träffar där Alhazred. De bestämmer sig för att tillsammans kämpa för att Bad Ash inte använder boken till att framkalla ondskan.



De ser kanske inte så farliga ut, banrånglen, men låt inte skenet bedra. De är lika farliga som de andra, trots sin, inte alltför tuffa framtoning.

EN B-SKÅDIS BEKÄNNELSER

Huvudpersonen Ash spelas i alla tre filmer av Bruce Campbell, som i skrivande stund håller på med sin självbiografi *My Chin Can Hurt People: Confessions of a 'B' Movie Actor*. Campbells fans väntar med iver på att få läsa den.
Efter att ha slavat på olika filminspelningar som springpojke så insåg Campbell att det enda sättet han kunde lyckas i Hollywood, var att samla ihop tillräckligt med pengar för att göra en egen filmproduktion. Med sin gamla klasskamrat Sam Raimi samlade han ihop 350.000 dollar och de båda gjorde då kultklassikern *Evil Dead* år 1982. Filmen skrevs och regisserades av Sam Raimi. År 1983 låg filmen etta på videotoppen i England och Campbell kunde så börja sin karriär som B-skådis. Han har spelat med i filmer som *Maniac Cop*, *Moontrap* och *Sundown*. På senare år har han dessutom medverkat i *VIP*, ni vet, den där serien med Pamela Anderson i huvudrollen.
Campbell kommer snart att göra ytterligare ett framträdande, och denna gång är det i Raimis *Spider-Man*. På sin hemsida delar han med sig av matnyttiga tips till unga, vetgiriga filmwannabes. Adressen till sidan är www.bruce-campbell.com.

EN MÖRKRETS TRILOGI:

THE EVIL DEAD (1982)
Fem vänner bor i en stuga mitt ute i skogen, och de märker att området är besudlat med onda andar. De har *Necronomicon* och några bitar av bokens text inspelat på ett band. När de spelar bandet så förlöses ondskan och de förvandlas till zombier. En av dem blir dock inte förvandlad, och det är såklart Ash. På bandet finns också instruktioner om hur man stoppar zombierna, och tricket är att lemlästa dem totalt.
De två följande filmerna om Ash och hans öde är *Evil Dead II*, där Ash bekämpar mörkrets makter tillsammans med flickvännen Linda, och *Army Of Darkness*, där Ash gör en tidsresa till medeltida England.

har samma mått av styrka och humor som vår huvudperson. Andra roller i spelet innehas av de olika sorter av "deadites" som finns. Det finns de som tidigare var mänskliga, men inte är det längre, och så finns de Skull Bats, som inte är helt olika de som vi sett i de två första filmerna. Sedan har vi också de levande skeletten. Över huvud taget så är alla de olika karaktärerna i spelet snabbare och mer dynamiska än någonsin i den här genren.

> "Vi ville komma med något lite annorlunda genom att ha fokus på just striderna."

Vi kan hålla med om att några av dem är svårare att övervinna än andra. Wolverines är ett bra exempel på synnerligen svårtacklade fiender. Det är inte det lättaste att slippa undan deras farliga pilar som de skickar iväg med hemgjorda bågar.

Bara för att understryka vad spelet liksom går ut på, så förklarar Krager igen:

– Vi gjorde avsiktligt spelet mer actionorienterat än vad som har setts tidigare i denna genre. Det har mest varit problem som ska lösas och upptäckande och väldigt lite strider över lag. Vi ville komma med något lite annorlunda genom att ha fokus på just striderna. Klart att vi har med problemlösning och upptäckande, men det är stridandet som fått störst plats. Ash vill ju inget hellre än att slå ihjäl alla elaka "deadites", och det var också det vi ville ge till spelarna.

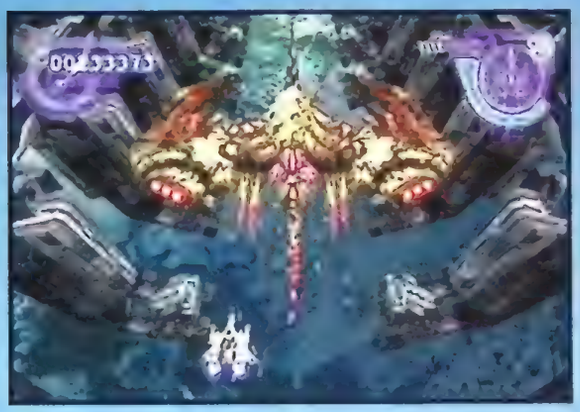
För alla PlayStation-spelare så är det naturligtvis jättekul att få se ett sådant filmiskt spel där det har lagts ner mycket krut på att göra ett spel som speglar filmerna, men som ändå har personlighet. Heavy Iron såg en riktigt utmaning i att göra det här spelet, och de har verkligen lyckats med det allra mesta som de hade planerat för spelet.

– De förrenderade bakgrunderna gav oss möjligheten att skapa väldigt detaljerade miljöer som inte bara känns trogna filmen, utan som också ger en läskig atmosfär. Kameraklippen å sin sida har gjort mycket för att spelet känns filmiskt och i vissa scener har vi använt oss av gamla beprövade kameravinklar som är så typiska för just skräckfilmsgenren.

Ännu ett filmiskt spel till PlayStation alltså, men *Hail To The King* är mer än bara en rip off. Heavy Iron Studios har lagt ner mycket tid på att göra det här spelet till en värdig representant för spelgenren i fråga. Det är alltid trevligt att se utvecklare som fortfarande vill utveckla den gamla grå. ■

PLAYSTATION2

MÅNADENS PS2-SPEL



Kessen **26**

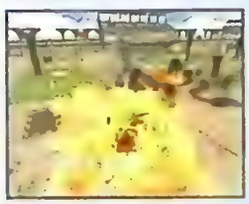
”Som överbefälhavare för de östra japanska styrkorna ska du ta kommandot i en serie krigssituationer runt-omkring i Japan ...”

NBA Live 2001

Unreal Tournament 24

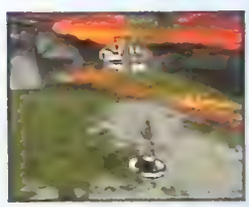
Summoner 25

Armoured Core 2 25


WDL: Thunder Tanks

Knockout Kings 2001 26

Kessen 26


Summoner

Sky Surfer 27

Shadow Of Memories 27

Shadow Of Memories

NBA Live 2001 28

WDL: Thunder Tanks 28

Donald Duck Quack Attack 29

Unreal Tournament

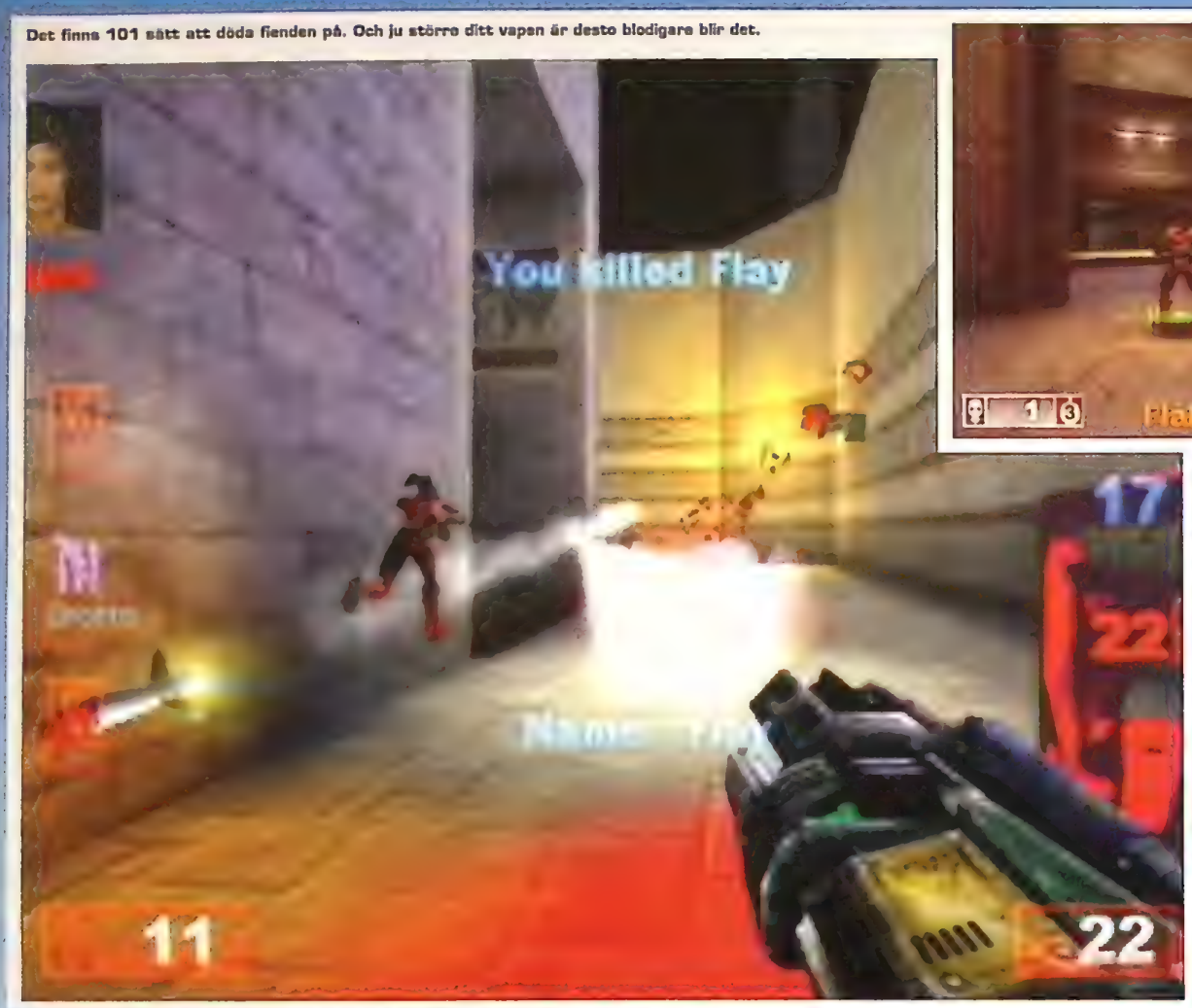
Knockout Kings 2001

Armoured Core 2

BETYGSKALA

10	Den gyllene tian utdelas bara till de perfekta PlayStation-spelen.
9	Ett lysande litet easterverk.Rekomenderas till alla typer av spelare.
8	Valdigt bra. Ett easte for den som verkligen gillar spelgenren.
7	Ett bra spel, som anda inte ar den dar helt klockrena succén.
6	Godkant, aen med en del aindre bra sidor.
5	Medel. Kan uppskattas av vissa aen bor testas fare kop.
4	Underkant pa en eller flera punkter. Ingenting vi rekomenderar.
3	Ganska assisvekat. Majligtvis vart att lana ett par dagar.
2	Riktigt dalligt. Forsok att hitta nagonting battre i genren.
1	Uselt och daraed inte ens vart att provspela.

Det finns 101 sätt att döda fienden på. Och ju större ditt vapen är desto blodigare blir det.



Njut av många timmars jakt på och avrättning av dina kompisar på en massa olika arenor. Härligt!

UNREAL TOURNAMENT

FAKTA

- UTGIVARE
- UTVECKLARE
- DISTRIBUTÖR
- GENRE
- ANTAL SPELARE
- SPRÅKVAL INSTÄLLAS

***Unreal Tournament* går i det omåttligt populära *Timesplitters* fotspår, i sitt försök att bli flerspelarlägenas nye kung. Men Free Radicals variant på genren är fortfarande ohotad på tronen. *Unreal Tournament* är fyllt av explosiva vapen, snyggt designade arenor och, framför allt, blodig arkadaction. Spelet förstörs dock lite av den stora bristen på originalitet och flerspelarlägets ovanligt långsamma frames.**

Spelet har redan gjort succé på PC och versionen till PlayStation2 bygger på samma mall. Du springer runt i övergivna flervåningsarenor och kan köra både lagspel (som Deathmatch och Capture The Flag) och individuella varianter. De går alla i grund och botten ut på att göra mos av motståndarna.

Tyvärr har enspelarlaget ingen sammanhängande story, vilket betyder att det mest känns som en lång träningssession då du finslipar din teknik för flerspelarlägena.

Du inleder Deathmatch Mode i arenan Oblivion (arenorna har alla passande namn som Agony, Curse och Tempest) och skjuter dig fram genom mer och mer komplexa dödshålor. Fiendernas artificiella intelligens är imponerande hög, men det går att välja svårighetsgrad.

”Det går i grund och botten ut på att göra mos av motståndarna”

Anledningen till att köpa sådana här spel är förstås flerspelarläget, och det kommer inte göra er besvikna. Trots att det dras med den tidigare nämnda långsamheten bjuder spelbarheten i de blodiga jakterna och skottlossningarna på mycket nöje. Du kan gömma dig från dina skoningslösa fiender i de mörka skuggorna i spelets påhittiga och smart uppbyggda stridszoner.

De 22 spelbara karaktärerna – varav 11 är tillgängliga från start och resten låses upp – består av den vanliga samlingen militärer, underliga monster och *Matrix*-inspirerade typer. Dina vapen är också av de vanligare sorterna.

Unreal Tournament är en bra PC-konvertering och ett av de spel som utan tvekan kommer att tjäna på de påstådda möjligheterna att spela PlayStation2 online. Men tills dess fungerar det som ett bra alternativ om du redan börjat tröttna på *Timesplitters*. ■ **Nick Ellis**

SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

Ett riktigt roligt flerspelarläge. Nästan i klass med *Timesplitters*.

8 AV 10

SUMMONER

Nog är det ett väldigt snyggt spel, men du får inte se mycket nytt.

FAKTA

- **UTGIVARE** THQ
- **UTVECKLARE** Volition
- **RELEASEDATUM** Ute nu
- **GENRE** Rollspel
- **DISTRIBUTÖR** Inlogames
- **ANTAL SPELARE** 1
- **SÄRSKILDA INSLAG**
  - Mer än 50 timmars spelid
  - 120 interaktiva karaktärer

Ni vet hur det är: du har fått någon särskild slags styrka, men när din hemstad attackeras av en mystisk kraft gör dina försök att hjälpa mer skada än nytta. När du ser de brinnande byggnaderna och de döda kropparna bestämmer du dig för att leta upp de omtalade Summoners Rings – starka artefakter som kan stoppa fienden från att ta över hela landet.

Så börjar THQ:s *Summoner*, ett väldigt traditionellt rollspel. Det är inte bara handlingen du känner igen – spelbarheten är minst lika familjär.

Den här bilden av en stads marknad på en lördagsförmiddag har vi minsann sett förut.

Det finns massor av föremål, med små undermenyer och olika magier. Men även fast striderna sker i realtid är det inte interaktivt. Du kan inte delta direkt i dem, men du kan ge order till dina karaktärer.

Bristen på originalitet i *Summoners* spelbarhet innebär att det är lätt för erfarna rollspelare att bara plocka upp det och sätta igång, men avsaknaden av någon som helst ambition kan kännas trist. Och lika trista är de långa laddningstiderna – särskilt på världskartan – och de ofta väldigt tröga uppdragen.

Å andra sidan är det ett mycket snyggt spel och det blir betydligt roligare – och mer spännande – när storyn tar nya vändningar. Ett banbrytande rollspel till PlayStation2 är kanske lite för mycket att begära så här tidigt. ■

Paul Rose

WWW.THQ.CO.UK

SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

Ett alldeles för traditionellt rollspel som ändå är ganska prisvärt.

6 AV 10

ARMOURED CORE 2

FAKTA

- **UTGIVARE** Ubi Soft
- **UTVECKLARE** Crave
- **RELEASEDATUM** Ute nu
- **GENRE** Action
- **DISTRIBUTÖR** Ubi Soft
- **ANTAL SPELARE** 1-2
- **SÄRSKILDA INSLAG**
  - 10 meter höga robotar med eldkraft så stark att de kan förstöra mindre städer
  - Hundratals separata uppgraderingar för dina robotars olika system
  - Ett roligt och våldsamt tvåspelarläge med Deathmatch Mode på delad skärm

Enorma robotar har länge varit en viktig del i många animeäventyr, och eftersom de allra flesta TV-spelstrender kommer från Japan är det konstigt att vi här i Europa får se så pass få spel med robotar.

Armoured Core 2 innehåller nästan mer robotaction än du kan klara av. Det bygger på en enkel idé. Som Raven, en ung robotlegosoldat, ger du dig ut på uppdrag på planeten Mars terrakottafärgade yta. Och Mars visar sig vara en helt fantastisk plats – miljöerna är helt otroliga. Inte illa för ett klot täckt av damm och stenar.

Även i framtiden kommer maskingeväret vara robotens bästa vän.

Men det är uppgradering som är spelets kännetecken. De stora företagen på Mars betalar dig bra för din service och du kan lägga stora pengar på ny krigsutrustning. Det finns hundratals olika motorer, robotdelar och elektroniska föremål att köpa. En köpfest har nog aldrig varit så härligt fylld av olika valmöjligheter.

Förutom uppdragen finns det också en krigsarena där du kan tävla mot andra robotar och förbättra din placering i ligan. Kort sagt finns det alltså en hel del att göra. Och även om det inte tilltalar alla är det, vare sig du gillar att slåss med robotar eller ej, svårt att inte falla för detta välpolerade spel. Bra jobbat. ■

Al Bickham

Det går hett till när robotarna plockar fram sina vapen.

WWW.ISOFT.CO.UK

SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

Ett monstruöst robotspel med tillräcklig variation för att kunna spelas i evigheter. Rekommenderas.

8 AV 10

KNOCKOUT KINGS 2001

FAKTA

- UTGIVARE
  Electronic Arts
- UTVECKLARE
  [illegible]
- RELEASEDATUM
  [illegible]
- GENRE
  Sport
- DISTRIBUTÖR
  EA Nordic
- ANTAL SPELARE
  1-2
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible] Lennox Lewis och Frank Bruno

Knockout Kings är så ensamt på sin PSone-tron att dess närmaste rival är en galning vid namn *Ready 2 Rumble* som inte ens boxas på riktigt. Electronic Arts har självsäkert flyttat upp *Knockout Kings* till PlayStation2 med lite snabb polering och inte mycket mer (likt *FIFA* och *NBA Live*).

De tre spellägena: Exhibition, Quick Play och Career finns kvar. I de första två sorterna för en eller två spelare tävlar du som en av spelets många riktiga boxare, till exempel Lennox Lewis eller Muhammed Ali, i tre olika klasser (tungvikt, mellanvikt och lättvikt). I det relativt avancerade Career Mode skapar du din egen boxare och försöker bli världsmästare, genom att i sista matchen besegra Muhammed Ali.

Även spelbarheten är intakt, med sin betoning på rörelser och kontrande slag snarare än bara kraftfullt svingande. Matcherna kan bli riktigt spännande, då du kan försöka behålla ett övertag genom att hålla i motståndaren eller kanske bara satsa stenhårt på att knocka honom. Det enda vi kan klaga på är sättet som kollisioner undviks på (till exempel kan din arm gå rakt genom Frank Brunos huvud) och de evighetslånga laddningstiderna mellan ronderna.

Det är absolut snyggt nog för att jämföras med Ali, men det krävs mer arbete för att göra *Knockout Kings* till historiens bästa boxningsspel. Det kommer dock en ny del i serien ganska snart.

Richard Keith

Mannen i ringhörnan ger dig bra tips, men du kan inte svara på det han säger.

Lennox Lewis mot Muhammed Ali! Det bästa med *Knockout Kings 2001* är att du kan köra fantasimatcher.

SVENSKA PlayStation Magasinet
BETYG
Solidt men oinspirerande med ett par problem. Ändå ett riktigt bra boxningsspel.
7 AV 10

KESSEN

FAKTA

- UTGIVARE
  Electronic Arts
- UTVECKLARE
  KOEI
- RELEASEDATUM
  [illegible]
- GENRE
  Strategi
- DISTRIBUTÖR
  EA Nordic
- ANTAL SPELARE
  1
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

Nu börjar det likna något. Efter en bra, men ack så trist radda av titlar börjar folk knåda intressanta degar på PS2. I *Kessen* ser vi bland det tyngsta som setts i strategiväg på konsoler, och även PC för den delen.

Året är 1600, och du kastas rakt in i tidsperiodens samurajkrig. Som överbefälhavare för de östra japanska styrkorna ska du ta kommandot i en serie krigssituationer runtomkring i Japan, och styra dina Daimyo (generaler) tillsammans med deras uppsjö av soldater, i strid. Men missta dig inte, det rör sig inte om någon peka/klicka-historia à la *Command & Conquer* – det krävs mycket tid och eftertanke för att få grepp om Kessen. Men den som har tålamod kommer att bli riktigt belönad.

Truppåtskiljning är en av nycklarna till seger. Att bereda sina gevärstrupper och bågskyttar för ett dödsregn över fiendernas framskridande och attackera motståndarens svagaste flank med snabbfotat kavalleri utgör alltihop ingredienser i en vanlig dag. Spelet har dock mer kött på benen än bara strategi; innan striderna får du välja vilka trupper du vill mobilisera, var de ska placeras ut och till och med planera bakhåll för att överraska fienden. Sammanfattningsvis finns här tillräckligt med strategi för att hålla dig upptagen i månader.

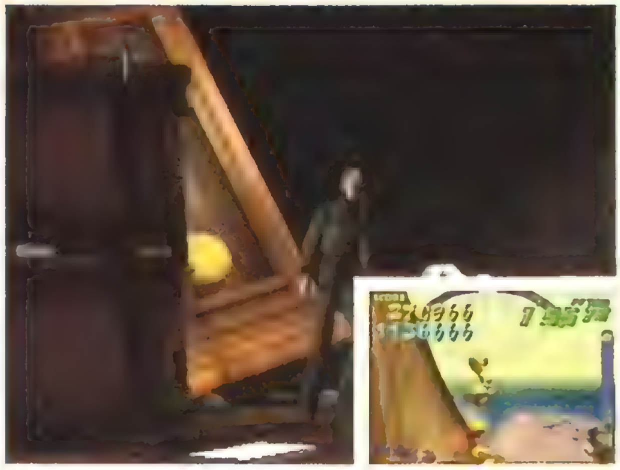
Al Bickham

Du säger "Jag är skadad", jag säger "opp å hoppa".

Vem trodde nånsin att strategispel kunde vara så vackra?

SVENSKA PlayStation Magasinet
BETYG
Det mest kompletta och detaljerade konsolstrategispelet hittills. Knepigt, men belönande.
9 AV 10

SKY SURFER



Att balansera på luftströmmar medan du smäller ballonger är en intressant upplevelse.

FAKTA

- **UTGIVARE** Virgin Interactive
- **UTVECKLARE** Idea Factory
- **RELEASEDATUM** Ute nu
- **GENRE** Sport
- **DISTRIBUTÖR** Virgin Interactive
- **ANTAL SPELARE** 1
- **SÄRSKILDA INSLAG**
  - Två spellägen
  - Sex olika sorters brädor
  - Oh, det var nog allt.

Hoppa från ett flygplan med en snowboard fastbunden i dina fötter, rasa ner mot jorden och utför extremt läskiga trick innan du slutligen vecklar ut din fallskärm och försiktigt glider ner på marken. Vi förstår om ni tycker att det låter som ett spännande och kanske till och med bra spel. Men tyvärr är *Sky Surfer* snarare raka motsatsen.

Spelläget Dive Into Air innehåller ett fartfyllt fritt fall där du följer instruktionerna på skärmen för att utföra olika trick, som alla baseras på att snurra runt i hög hastighet. Efter det kommer ett lugnande parti då du bara glider ner mot jorden med hjälp av din fallskärm. Då kan du, om inte annat, i alla fall njuta av vackra miljöer och inte bara se den tråkiga övre stratosfären.

Att välja vilken åkare du vill ha är en av spelets höjdpunkter.

Det andra spelläget, Beat Balloon, är lika innehållslöst. Det går ut på att balansera din snowboardåkare på luftströmmar, som skapas av en gigantisk fläkt, för att sedan åka runt och smälla ballonger inom en bestämd tidsgräns. Det är smått underhållande i ungefär en halvtimme, men du kommer knappast sitta uppe hela nätter och spela.

Med bara två spellägen, tre åkare och sex brädor att välja mellan, och dessutom inga gömda delar att låsa upp, blir *Sky Surfer* alltför oinspirerande, simpelt och litet. Men i övrigt är det ju kul. ■ **Nick Ellis**

SVENSKA PlayStation Magasinet – BETYG

Något bättre än en demoversion. Knappast godkänd som fullversion.

2 AV 10

SHADOW OF MEMORIES

FAKTA

- **UTGIVARE** Konami
- **UTVECKLARE** KCET
- **RELEASEDATUM** Ute nu
- **GENRE** [illegible]
- **DISTRIBUTÖR** Konami
- **ANTAL SPELARE** 1
- **SÄRSKILDA INSLAG**
  - [illegible]
  - [illegible]
  - [illegible]

Vanligtvis går TV-spel ut på att hålla din karaktär levande och fortsätta spela med honom/henne. Men i *Shadow Of Memories* dör du i öppningssekvensen.

Spelet bygger på att du åker tillbaka i tiden och försöker förhindra din egen död. Tyvärr krävs det betydligt mer än att bara undvika den huggande kniven – du blir tvungen att lista ut precis varför liemannen valde att ta just ditt liv.

Det kanske verkar lite flummigt, men det är smidigt gjort och de olika sätten du kan navigera på är smart upplagda. Problemet är att du knappt kan kalla det här ett spel. Du spenderar nästan lika mycket tid på filmsekvenser som på att lösa problem.

Och problemen kräver ändå inte särskilt mycket tänkande. Till exempel: ett hus brinner ner – hur räddar du mannen som är fast där inne? Jo, du går in och dödar dig själv så att du kan åka tillbaka i tiden innan det började brinna. Väljer du fel får du en ny chans – det hela är alldeles för enspårigt. En talande bild är de skällande hundarna som bara inte tillåter dig att ta "fel" väg.

– Men, var har all spelbarhet tagit vägen? Jag förstår bara inte...

Till skillnad från till exempel *Silent Hill* misslyckas *Shadow Of Memories* filmiska approach med att leverera någon riktig spelbarhet tillsammans med den enorma mängden full motion video. Det är tråkigt och visar bara varför ordet "spel" är en så viktig del i "TV-spel". ■ **Lee Hall**

SVENSKA PlayStation Magasinet – BETYG

Modigt, smart och intressant. Det är ju bra, men spelare behöver spelbarhet.

5 AV 10

NBA LIVE 2001

FAKTA

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible] 1-4
- SÄRSKILDA INSLAG
  - [illegible]
  - [illegible]

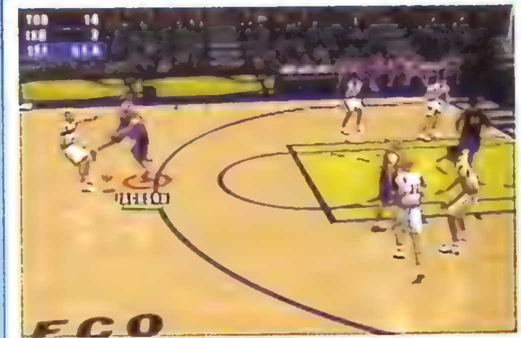
Electronic Arts verkar ha jobbat hårt med *NBA Live 2001*. Deras *FIFA*-serie har fått kritik för att ha satt yta framför innehåll, men detta spel har, förutom snygg grafik, också bra spelbarhet.

Basket är en sport som [illegible] att spelarna har [illegible] Genom att koncentrera sig på dessa [illegible] bygger Electronic Arts en bra grund [illegible] snabba dribblingarna som utgör sportens hörnstenar. Du får dig snabbt [illegible] att göra snygga [illegible] som lätt skulle platsa i ett TV-program med årets sporthöjdpunkter. Banorna är har ett snyggt djup och sportens [illegible] betonas genom spelarnas detaljerade ansikten och tjuvnypen de ger varandra då de skjuter straffar.

Det finns dock ett par problem. Spelarnas artificiella intelligens kan vara lite dålig ibland och dina lagkamrater reagerar extremt långsamt på förinställda strategier istället för att utnyttja ytorna. Och du kan aldrig veta om du kommer lyckas sno bollen utan du får chansa varje gång.

I slutändan är *NBA Live 2001* ändå något av en triumf för Electronic Arts. Spelets höga fart och kvalitet stämmer överens med verkligheten. Dess fartfyllda action tvingar dig att tänka snabbt och grafiken är belöning nog för snygga anfall. En säker trepoängare av Electronic Arts. ■

Steve Merrett



Du kan till och med se spelarnas reflektioner i det polerade golvet.

Detaljrikedomen i bilderna är slående!

WWW.NBALIVE2001.EA.COM

SVENSKA PlayStation Magasinet – BETYG

En smidig och smart sportsimulator som imponerar på alla sätt och vis.

7 AV 10

WDL: THUNDER TANKS

FAKTA

- [illegible] 3DO
- [illegible] 3DO
- [illegible]
- [illegible] Action
- [illegible]
- [illegible] 1-4
- [illegible]
  - [illegible]
  - [illegible]

Hur kommer det sig att alla verkar tro att framtidens TV-program kommer att vara högljudda, mordiska och ha avskyvärda amerikanska kommentatorer? Vi misstänker att Magnus Härenstam kommer vara kvar i många år till och ge de gamla vanliga svaren.

Men det skulle väl inte fungera så bra i ett TV-spel? Som tur är undviker *WDL: Thunder Tanks* att låta de tävlande ställa frågorna och riktar istället in sig helt på brutalt våld. Spelet är som ett gigantiskt *Robot Wars*.

Du placeras i förarhytten i en extremt kraftfull pansarvagn och får order om att ta kål på alla andra. De spelbara arenorna är spridda över återstoder av olika amerikanska städer, som i *Running Man*. Byggnader faller sönder och fienden exploderar. Mer finns inte att säga.

Detta simpla koncept fungerar inte riktigt i enspelarläget, men blir desto roligare i flerspelarläget – det finns olika varianter och de kan alla spelas med upp till fyra spelare samtidigt. Att skjuta en vän med en Satellite Strike eller en målsökande missil när han/hon hjälplöst försöker fly är extremt underhållande.

Det är kanske inte mycket mer än en snabb uppgradering av PSone-spelet (4/10 i PSM 40) men poleringen och den ökade farten ger den brutala spelbarheten mer livslängd, om än bara i flerspelarläget. ■

Craig Pearson

Pansarvagnarna skjuter på varandra i ödelagda amerikanska städer.

Det gäller att se upp, annars sprängs du.

WWW.3DO.COM

SVENSKA PlayStation Magasinet – BETYG

Ganska snygg grafik och ett roligt flerspelarläge gör det bättre än originalspelet.

6 AV 10

DONALD DUCK QUACK ATTACK

FAKTA

- **UTGIVARE** Ubi Soft
- **UTVECKLARE** Disney Interactive
- **RELEASEDATUM** Ute nu
- **GENRE** Plattform
- **DISTRIBUTÖR** Ubi Soft
- **ANTAL SPELARE** 1
- **SÄRSKILDA INSLAG**
  - Fyrjt tredimensionella världar
  - Kalles framgångar beror på hur arg han är

Kalle är en riktigt arg anka och det är inte så konstigt. Inte nog med att en fågel har kidnappat Kajsa, Disney har dessutom placerat honom i ett väldigt mediokert plattformsspel.

Du styr den psykotiske ankan genom en serie banor som både scrollar inåt och åt sidan. Det roliga är att hans energimätare går upp eller ner beroende på hur arg han är. Du kan dricka juice för att lugna ner honom men om han verkligen sätter igång så är det kört och du får börja om vid närmsta Save Point. För att rädda Kajsa måste du samla ihop saker som bildar smarta föremål som kan hjälpa dig i dina räddningsförsök.

Tyvärr förlitar sig spelet alldeles för mycket på det vanliga plattformsinnehållet med springande, hoppande på fienden och bossar som väntar i slutet av banorna. Spelmakarna verkar inte ha brytt sig om att varken försöka utveckla genren eller utnyttja kraften i PlayStation2. Grafiken är förutsägbart smidig och typiskt tecknad, men inte speciell nog att lyfta på ögonbrynen åt.

Som så många andra tidiga PlayStation2-spel känns *Donald Duck Quack Attack* bara oinspirerat. Det är synd, för det är en verkligt bra karaktär att bygga ett spel på. Vi får hoppas på bättre lycka i framtiden.

Craig Pearson

Håll koll på Kalles nivå av ilska – blir den för hög är det game over.

Varför inte bara vänta på det första spelet med Crash Bandicoot till PlayStation2?

SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

Ett mycket mediokert spel som inte gör rättvisa åt Kalle Ankas sköna stil.

5 AV 10

HYPE
Nyheter från hela världen

NYHETSBREV
Direkt hem i din e-postlåda

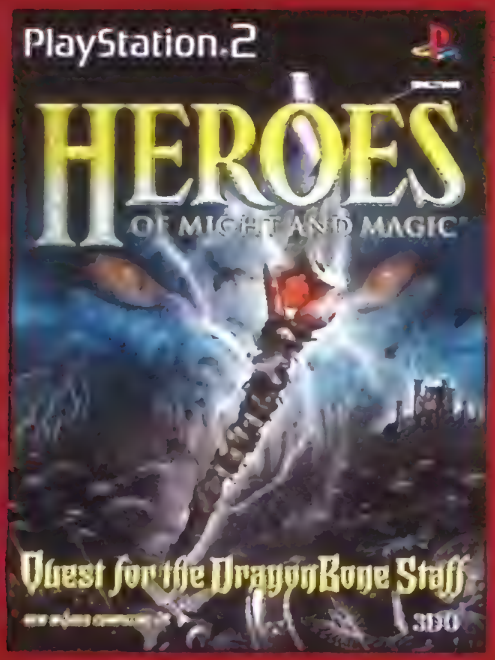
FORUM
Diskutera och debattera

SPELGUIDE
920 konsolspel betygsatta

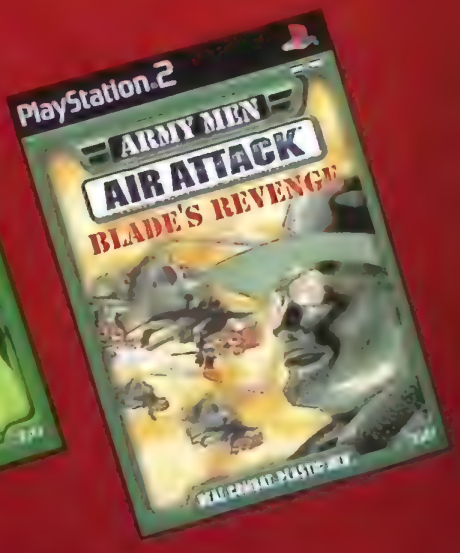
ONLINE
Tips och länkar till världens bästa spelsiter

http://www.SuperPLAY.net

Nyheter på PlayStation 2



Storslagna upplevelser i sann Might and Magic anda!



Galna stridsvagnsförare och skjutglada grabbar i plast invaderar PS2.

Underhållning och action - med attityd!

3DO™

...001 The 3DO Company. All rights reserved. 3DO, Warriors of Might and Magic, Heroes of Might and Magic, Might and Magic, Army Men, Air Attack, Sarges Heroes, Green Rogue, Real Combat, Plastic Men, World Destruction League, WDL, Thunder Tanks, New World Computing, and their respective ... are trademarks and/or service marks of The 3DO Company in the US and/or ...

www.paninteractive.se

pan

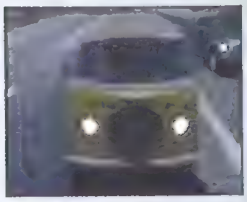
RECENSIONER

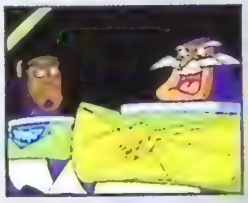
MÅNADENS SPEL

ISS Pro Evolution 2 38

”Faktum är att *ISS Pro Evolution 2* är det bästa fotbollsspelet som någonsin gjorts, och antagligen också historiens bästa sportspel.”

Fear Effect: Retro Helix


Vanishing Point


Buzz Lightyear

Libero Grande International

C-12: Final Resistance 32
Fear Effect: Retro Helix 36
ISS Pro Evolution 2 38
Vanishing Point 45
F1 World Grand Prix 2000 46
Buzz Lightyear Of Star Command 48
Power Rangers: Lightspeed Rescue 49
Libero Grande International 50
Burstrick 51
European Super League 51
Tom & Jerry In House Trap 52
California Watersports 52
Brian Lara Cricket 53
No Fear Downhill Mountain Biking 53
Colin McRae Rally 53
GTA London 1969 53
Gekido: Urban Fighters 53
Demolition Racer 53

C-12: Final Resistance

F1 World Grand Prix 2000

DISTRIBUTÖRER
Om du inte hittar ett särskilt spel i din spelbutik kan du kontakta distributören.

OBS! Distributören ger inte lösningar eller spelfusk! Kolla våra tipssidor i stället.

EGMONT 08-587 822 00
ELECTRONIC ARTS 08-546 645 00
INFOGRAMES 08-761 10 00
JACK OF ALL GAMES 08-760 02 40
K.E. MEDIA 08-445 50 50
KONAMI 08-556 083 70
NORDIC SOFTSALES 08-636 22 50
PAN INTERACTIVE 08-597 962 50
UBI SOFT 08-564 351 30
VISION PARK DISTRIBUTION 08-545 892 00

BETYGSKALA

10 Den gyllene tian utdelas bara till de perfekta PlayStation-spelen.

9 Ett lysande litet mästerverk. Rekommenderas till alla typer av spelare.

8 Väldigt bra. Ett måste för den som verkligen gillar spelgenren.

7 Ett bra spel, som ändå inte är den där helt klockrena succén.

6 Godkänt, men med en del andra bra sidor.

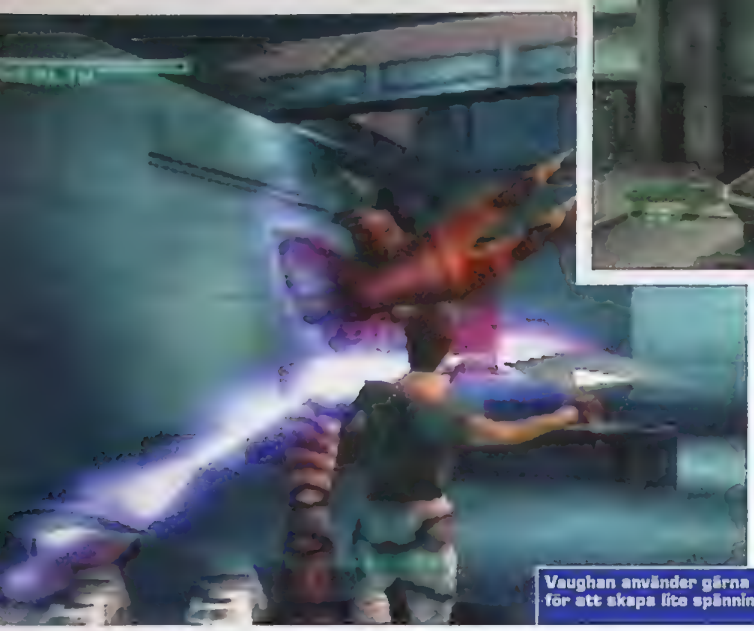
5 Medel. Kan uppskattas av vissa som bör testas före köp.

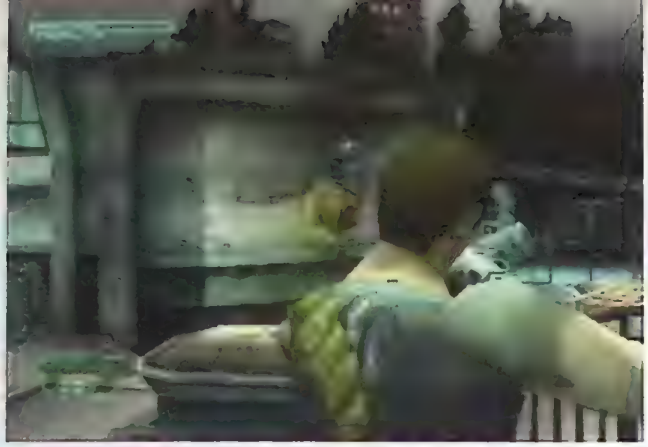
4 Underkänt på en eller flera punkter. Ingenting vi rekommenderar.

3 Genuint misslyckat. Möjligtvis värt att låna ett par dagar.

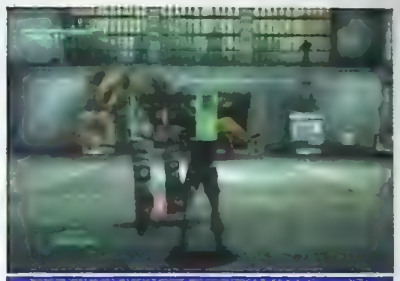
2 Riktigt dåligt. Försök att hitta någonting bättre genren.

1 Uselt och därmed inte ens värt att provspela.

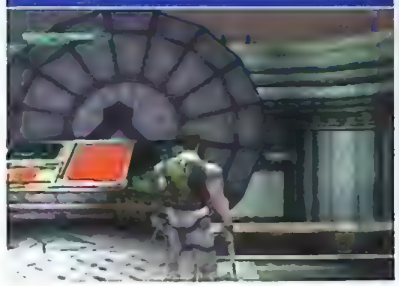




Vaughan använder gärna en saftig elpistol för att skapa lite spänning



Ställ in siktet på fienden och se skräcken i deras ögon precis innan du trycker på avtryckaren.



NÄR JORDEN HAR BLIVIT INVADERAD AV UTOMJORDINGAR SÅ KOMMER LÖJTNANT VAUGHAN TILL UNDSÄTTNING

C-12 Final Resistance

Vaughan är en ensamvarg och han utkämpar sina strider utan

FAKTARUTA

UTGIVARE:	SCEE
UTVECKLARE:	SCE Studios Cambridge
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Action/äventyr
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1

Utomjordingarna har landat, demolerat större delen av jordens yta och tagit makten över människorna. De människor som inte redan har mördats av marsianerna är med allra största sannolikhet tillfångatagna och muterade vid det här laget. Marsianerna må vara fula, men de är inte dumma: de dödar de svaga, och tar tillvara de starka och förvandlar dem till cyborger som sedan utför allt jobb åt dem. Det ser inte alltför ljust ut för mänskligheten, men det är här som Vaughan kommer in i leken.

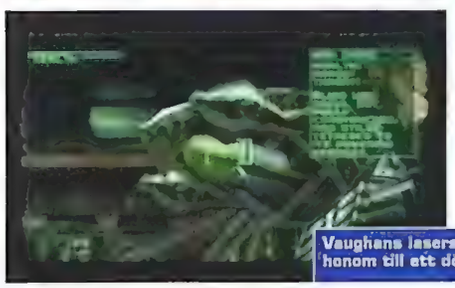
Vaughan är en löjtnant som har anmält sig som frivillig att bekämpa monstren som har invaderat vår kära Moder Jord. För att han skall kunna komma utomjordingarna så nära som möjligt så har han genomgått en liten, tja vad ska man kalla det, en liten förändring, kanske man skulle kunna säga. Han har till exempel fått små hjälpmedel i stil med en slags röd lins som hjälper honom med alla möjliga olika slags saker. Han kan till exempel se i mörker och läsa av utomjordingarnas kryptiska meddelanden. Om man har sett *Terminator* så förstår man säkert bättre vad detta innebär.

Utvecklarna SCE Studios Cambridge har inte tagit fram ett vanligt, trist skjutarspel utan egentlig handling, nej, de har hämtat sin inspiration från flera av våra absoluta favoritspel och sedan blandat om rejält. Spelet blir inte något plagiat för det, utan går helt sin egen väg. Första delen av spelet är lite likt *Syphon Filter*, och när striderna kommer igång så känns det som en gammalt hederligt beat 'em up. Sedan, allt efterson spelet fortgår, så ser man influenser både från *Medal of Honour* (krypskyttescener), *Tomb Raider* (flytta omkring lådor) och *Metal Gear Solid* (en massa smygande). Alla dessa spel har satt sina spår i *C-12*, och det är helt OK. De flesta spel som är matade med en massa olika stilar blir ofta rejält sopiga, men *C-12* funkar alldeles utmärkt tack vare smart design en bra handling och, det viktigaste av allt, fantastisk atmosfär.

Vaughan är en ensamvarg och han utkämpar sina strider utan någon annans hjälp. Han har färdigheter som vilken annan karaktär som helst i en sådan här genre (han kan hoppa, springa, klättra, ducka), och utöver dessa så har han några specialgrejer eftersom han ju är en cyborg, men en snäll sådan. Det roligaste är kanske att han har en intern scanner som också fungerar som en tillfällig förstapersonsvy. Om du använder dig av den så kan du knalla omkring i spelet och när du råkar gå förbi något som verkar intressant så får du all möjlig information om den. Särskilt bra är den här finessen när Vaughan stöter på en fiende, efterson han då får veta allt om denne och hur han ska övervinnas.

Vapenarsenalen är imponerande, och sträcker sig från standardprylar till riktigt tunga grejer. Raketgevär, maskingevär, laserpistoler och sist, men absolut inte minst, Ion Cannon, som är värstingarnas värsting när det gäller UFO-vapen. Om han använder den mot de mest svårflirtade killarna så vinner Vaughan garanterat. Han kan också hitta smarriga prylar på banorna som han kan ta med sig genom hela spelet och uppgradera. Till exempel så hittade Vaughan i sitt första uppdrag ett speciellt litet hjälpmedel som han senare i spelet kan uppgradera så att det blir ett riktigt effektivt vapen.

Underjordiska gångar är till för att användas. Gå igenom den här tunneln så kan du överraska fienden på andra sidan.



Vaughans lasersikte gör honom till ett dödligt vapen.

någon annans hjälp.

Spelet börjar med ett klassiskt uppdrag, där Vaughan ska leta upp en person mitt i den alienbesudlade staden och rädda personen i fråga. Det är inget shoot 'em up, utan Vaughan får istället testa sina nerver när han går omkring bland de ödsliga ruiner som en gång utgjorde en ståtlig stad. Konstiga ljud kommer från olika håll, och trasiga kablar gnistrar till lite då och då, någonstans står en bil och brinner. Vaughan får assistans och vägbeskrivning via radion som är inbyggd i hans scanner. Precis i början får han lite väl mycket hjälp och det är i princip omöjligt att gå fel, men spännande är det eftersom han hela tiden måste vara på sin vakt och hålla utkik efter fienden. Det är inte bara cyborgerna som är farliga, utan även Alien Warriors och Probe Druids är luriga rackare.

Alla uppdrag är designade så att de passar ihop på ett eller annat sätt. Inget uppdrag känns malplacerat, utan allt följer handlingen på ett bra sätt. Så uppdragen tillsammans med den lättförståeliga kartan och de minimala väntetiderna bildar en otrolig spänning som känns i hela kroppen.

HUR MAN...

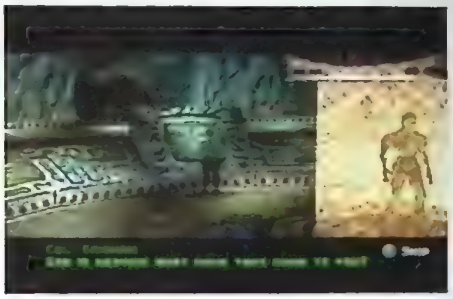
ÅTERSTÄLLER STRÖMFÖRSÖRJNINGEN I BUNKERN

Ditt gömställe är inte så säkert längre. Marsianerna har lyckats ta sig in i militärens näste och klippt av strömförsörjningen till bunkern.

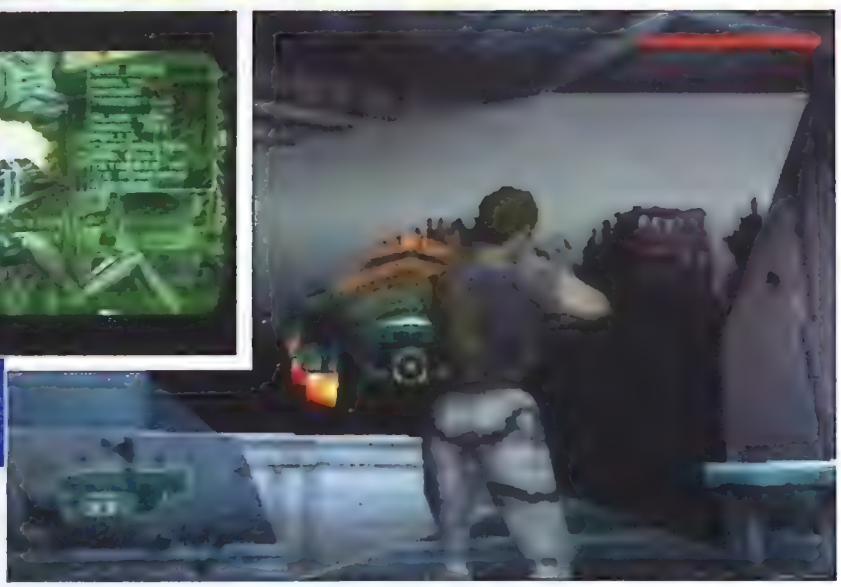
Först av allt måste du ta dig igenom ett helt hangar fullt med utomjordingar, och du hittar extra energi precis i början som du kanske bör ta. Det lättaste sättet att klara dig genom det här infernot är att gömma dig för utomjordingarna och sedan spränga dem i luften.

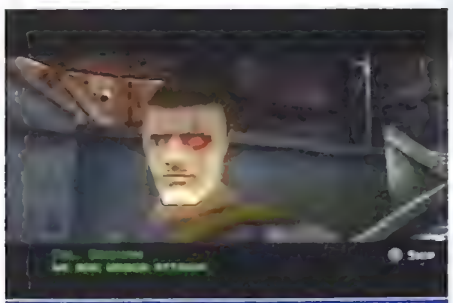
För att kunna ta dig till generatorerna så måste du passera en ganska avancerad säkerhetsanordning. Använd förstapersonsvy för att se var lasern går. Minsta lilla misstag och du får börja om från början.

När du väl kommer fram till generatorerna så ska du trycka på knapparna som finns framför dem för att få ström till dem. Du behöver inte göra det i någon speciell ordning, men du bör vara snabb. Om du misslyckas första gången så kan du vänta ett tag och sedan försöka igen.

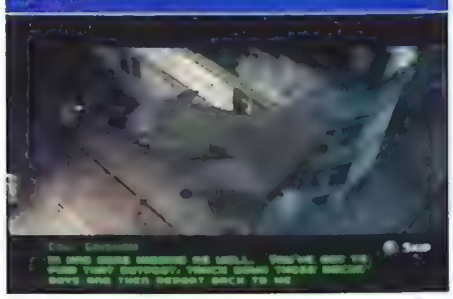


Det finns en hel del olika utomjordingar att ta hand om och det är lika skönt varje gång man lyckas eliminera dem.





Den schysste grafiken i spelet kompletteras med snygga Full Motion Video-snuttar som för handlingen framåt.



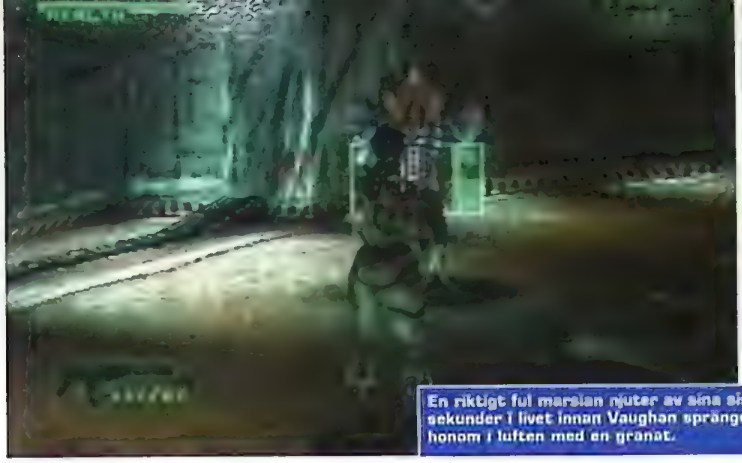
Du kan till och med välja att spela i förstapersonsvy nästan hela

Det finns nästan inget värre än att sitta och spela ett superspännande spel och sedan bli abrupt avbruten därför att spelet måste laddas. Ljudet är också värt att nämna, eftersom det ger spelet en speciell atmosfär. *C-12* verkar utan tvekan kunna bli en klassiker. Man kan ju i mångt och mycket välja själv hur man vill spela: man kan antingen smyga sig på utomjordingarna och meja ner dem när de minst anar det, eller så kan man ha fingret på avtryckaren mest hela tiden och skjuta på allt som rör sig. Valet är ditt helt och hållet, och det känns kul med ett spel där man kan välja spelsätt efter humör. Du kan till och med välja att spela i förstapersonsvy nästan hela tiden och det är verkligen ett bra inslag.

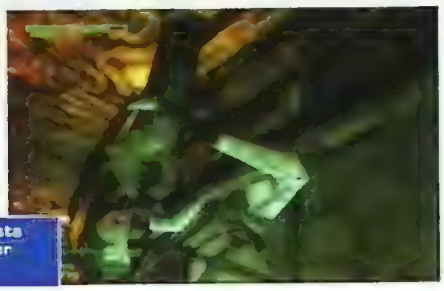
Nu har vi i princip höjt spelet till skyarna, men det finns några få saker som hindrar *C-12* från att hamna på första plats: om du har en DualShock så underlättar det en hel del, då du kan använda den andra spaken till att återställa siktet, men även om du har en DualShock så hjälper den föga när kameran bestämmer sig för att visa en stridsscen ur en något udda vinkel som är allt annat än tillfredsställande. Mycket konstigt. En annan sak som är minst sagt störande är att du till exempel i trångda situationer inte kan göra annat än att spränga dig själv ut och då samtidigt skada dig själv i onödan. Och när du ska försöka lösa dina uppgifter i uppdraget så är det allt annat än bra att ha kommandot "skjuta" på samma knapp som "action" eftersom man måste vara extremt precis i sin placering innan spelet kan göra skillnad på de båda kommandona. Det hela slutar med att du blir ett nervvrak så fort du ska trycka på knappen i fråga om du samtidigt bär omkring på ett raketgevär.

För att vara en superhjälte av ganska schysst kaliber så har Vaughan väldigt lite utstrålning. Han låter som en något förvirrad Pierce Brosnan, och i ganska hotta situationer kan han låta helt ointresserad och uttråkad. I *Syphon Filter* så har Gabe Logan lite tuff stil och uppför sig som en rätt hård kille, och det känns i alla fall lite mer realistiskt. Nej, rösterna har vi inte mycket till övers för i spelet, och de känns ändå relativt viktiga för att den sköna atmosfären ska bibehållas. Skådespelarna låser dessutom från ett fantastiskt trist manus och där har vi kanske ett av de största felen i spelet. Om man ändå har lagt ner så pass mycket krut på att göra ett bra spel och möjligheterna finns, så varför inte bara ta fram ett par reko skådespelare och manusförfattare?

Ett annat stort problem i spelet är den något felfördelade artificiella intelligensen. Du kan ha en hel del svårigheter med att klara av Probe Droids i fajterna, men det blir ändå kul eftersom det är en utmaning att hitta ett bra sätt att lura dem på. När du sedan möter de andra "vanliga" utomjordingarna så blir det något av ett antiklimax i och med att de är så otroligt dumma! Som exempel kan nämnas att en cyborg som stod i ett gathörn inte ens märkte Vaughan när han stod precis bredvid honom. Detta gör också att när man väl kommit på hur man ska ha ihjäl en boss efter att ha försökt flera gånger, så känns vapnen överflödiga. Trots att man får olika resultat beroende på vilket vapen man använder, så känns det inte alltför viktigt att välja mellan de olika gevären. Effekterna känns helt enkelt inte så häftiga.



En riktigt ful marsian njuter av sina sista sekunder i livet innan Vaughan spränger honom i luften med en granat.



Jorden var en vacker plats innan utomjordingarna landade och Vaughan är fast besluten om att ta tillbaka vad som är hans.

tiden och det är verkligen ett bra inslag.

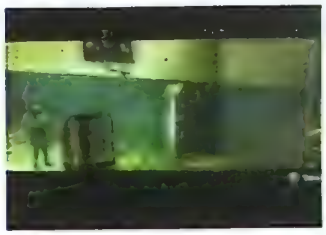
Det är riktigt synd att *C-12* ska ha de här skavankerna när det är ett så genomtänkt spel i övrigt. Kartorna är bra och enkla att följa, atmosfären är helt otrolig med bra musik i bakgrunden och tack vare att bakgrunderna är förrenderade så blir spelet inte ryckigt. Om du verkligen orkar sätta dig in i hur de olika vapnen fungerar och om du klurar ut exakt hur spelkontrollen beter sig i olika situationer så kommer du antagligen att älska spelet. Det är inte riktigt den klassiker som vi väntat på så länge, men det är på god väg. Man blir fort engagerad och atmosfären suger in dig i handlingen precis som sig bör, men det är detaljerna som gör ett perfekt spel och i det här fallet är de detaljerna inte tillräckligt slipade. Man kan säga att hela spelet är en oslipad diamant faktiskt. ■

Andy Lowe

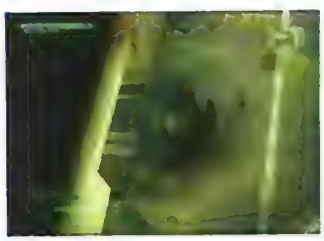
Efter att ha klarat en hel bana så är det dags att ta sig an den största och farligaste av dem alla. Det gäller att ha is i magen.

HUR MAN... LURAR DRUIDERNA

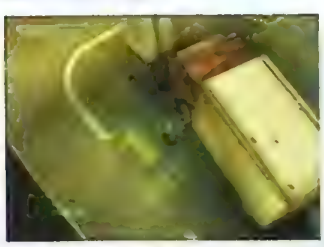
Efter tågresan så kommer en del svårigheter som Vaughan måste ta hand om. Observera likheten mellan honom och Solid Snake.



Gå in genom den stora dörren till förrådet (precis vid tanken) och prata med två män som sitter fast bakom ett kraftfält. Gå ner för trapporna (se upp för cyborgerna), tryck på den stora knappen för att stänga av det andra kraftfältet och gå upp för den lilla sluttningen.



Göm dig bakom den stora stenen och när den första druiden kommer så ska du följa efter honom till den första gula markeringen i golvet. Göm dig bakom den andra stora stenen och när han passerar så följer du efter igen.



Stanna och göm dig bakom den stora lastbilen tills nästa druid passerar den vita markeringen. Stryk längs väggarna och göm dig bakom den andra lastbilen. Följ efter den tredje druiden och hoppa ljudlöst till vänster, klättra upp för stenarna och sedan ut.

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

SYPHON FILTER 2

Lite mer koncentration på out-and-out action, men lite lättare att komma in i.

SVENSKA PLAYSTATION MAGASINET BETYG

GRAFIK:	Otroligt snygga bakgrunder, fina texturer och tjusiga karaktärer	8
SPELBARHET:	En bra mix. Behöver slipas lite	8
LIVSLÄNGD:	Det är ett stort spel, men orkar man med de felande länkarna?	7

TOTALT
Otrolig atmosfär, bra uppdrag som ligger helt rätt i handlingen, men det är inte en helt klockren titel trots det. Man behöver se över de små missarna så att spelet flyter bättre utan irritationsmoment

8 AV 10

I rum som dez här är fienderna inte lätta att besegra, men siktet hjälper dig på traven.

Det finns gott om pussel där du ska matcha färger och figurer, och de är alla roliga.

ANDRA GÅNGEN GILLT, DEN HÄR GÅNGEN HAR KRONOS VERKLIGEN LYCKATS

Fear Effect 2: Retro Helix

Du måste fortfarande komma på hur du ska ta kål på bossarna,

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Eidos
UTVECKLARE:	Kronos
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Skräck
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1

Till och med i tider som dessa, med dålig kundservice och oändliga telefonköer, *kan* du faktiskt komma någon vart med klagomål. Det finns exempel på folk som hittat de mest bisarra saker i chipspåsar. Men skulle det hända dig är det bara att skicka ett klagomålsbrev och innehållet i påsen till tillverkaren. Då lär du få ett antal chipspåsar som kompensation och dessutom ett brev där företaget ber så hemskt mycket om ursäkt och utlovar högre kvalitet i framtiden. Det är sånt som får kunderna att bli trogna ett företag.

När utvecklarna på Kronos satte sig ner för att komma på vad som var felet med *Fear Effect* hade de uppenbarligen lyssnat på folks kritik. De två vanligaste klagomålen var att det *Resident Evil*-liknande spelet hade för svåra bossar och att laddningstiderna var så långa att folk blev beroende av de alltför vanliga kaffepauserna.

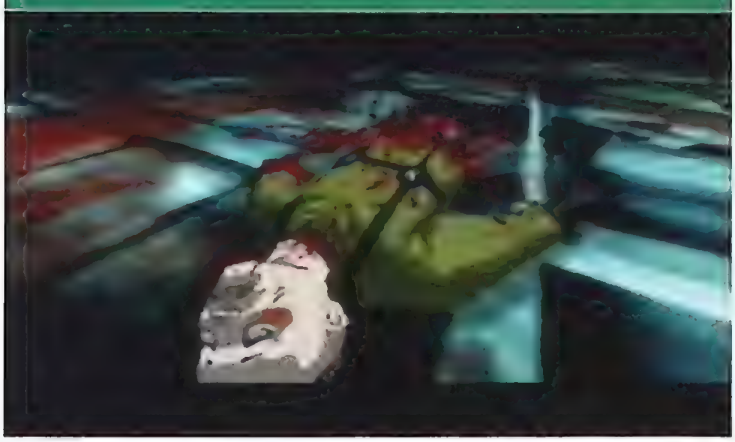
Kronos har tagit sig an dessa problem och gjort någonting åt dem. Med tanke på hur smidigt spelet flyter på skulle du nästan kunna tro att det laddas från ett cartridge och inte en CD – laddningstiderna är ofta knappt märkbara. Vidare så har du mycket bättre chanser mot bossarna som dyker upp ni slutet av varje bana. Du måste fortfarande komma på hur du ska ta kål på dem, men du känner dig inte längre chanslös.

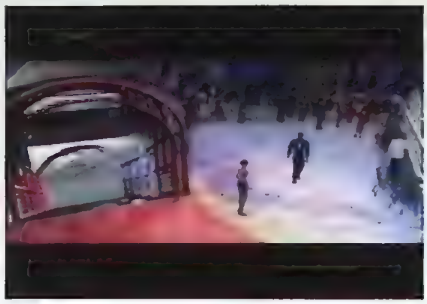
Resten av spelet då? Till att börja med ser det helt otroligt ut. Kronos har än en gång använt sin MotionFX-motor. Den sköter animeringen av spelets redan helt fantastiska förrenderade bakgrunder, med ånga, kusliga skuggor och andra atmosfäriska effekter. De fyra spelbara karaktärerna är väl uttänkta och snyggt animerade, men det är deras och de icke spelbara karaktärernas animestil som är grädden på moset. Det ser dock inte bara bra ut. Kopplar du din PSone till en stereoanläggning låter *Fear Effect 2: Retro Helix* helt enormt. Det är fyllt av atmosfäriska bakgrundseffekter, stämningsskapande musik och kristallklara röster.

Spelets allra bästa delar hittar du i den originella hjärngymnastiken. Visst är det de gamla vanliga problemen med dörrar och nycklar, även om de tenderar att vara mer komplexa och ha fler plan än de flesta spel, men många av dem kräver lite logiskt tänkande för att lösas. Du måste analysera den data du får, som till exempel kan innehålla en numerisk eller alfabetisk nyckelsekvens. Du får de rätta verktygen för att utföra jobbet och när du väl gjort det får du en känsla av att verkligen ha åstadkommit något.

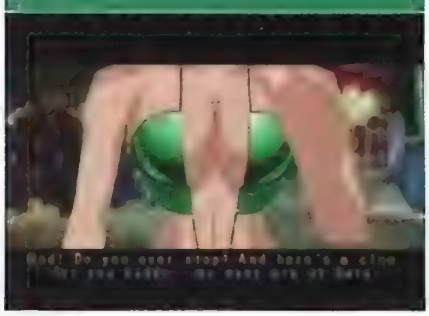
Tyvärr är inte allting i spelet bra, det har vissa brister. Den värsta av dessa är frustrationsfaktorn. Fastän spelkontrollen är hur enkel som helst är det lätt att vilseledas av det långsamma siktsystemet. Många gånger är det inget problem, eftersom du oftast kan använda dina vapen med lätthet, men faktum är att fienderna i spelets lite större miljöer ofta hinner skjuta flera ordent-

Det ser inte särskilt trevligt ut, men det ska det inte göra heller. Förbered er på några riktiga läskiga stunder och, vad du än gör, vänd dig inte om...





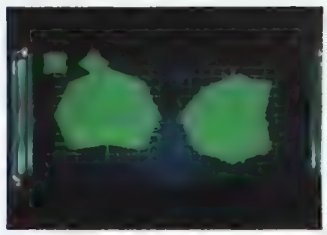
Inte ens när Hana pratar med killarna kan de sluta stirra på hennes kropp.



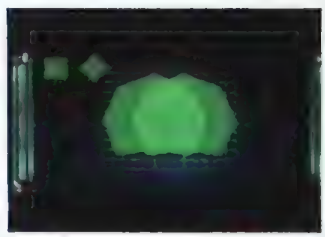
HUR MAN...

LÖSER ETT PROBLEM

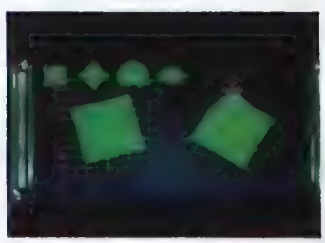
Det finns ett par svårlösta problem i *Fear Effect 2: Retro Helix*. Detta är dock relativt lätt.



Figuren till vänster är exemplet och den till höger är den som du ska förändra. Du måste dra i åtta separata punkter tills du matchat exemplet.



När figurerna passar lägger de sig ovanpå varandra och koden knäcks. Du måste göra detta sex gånger för att öppna en säkerhetsdörr.



De svåraste är de enkla figurerna som blivit skeva genom att vinklas. Var och en av de åtta punkterna kan dras i fyra olika riktningar – det ger utrymme för många fel.

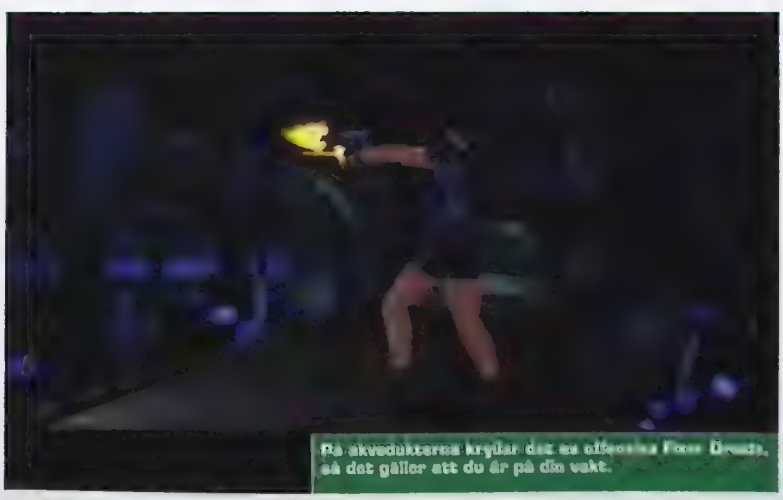
men du känner dig inte längre chanslös

liga skottsalvor innan du ens hunnit dra.

Den andra stora bristen dyker upp när du löst alla problem utom ett i ett område, och du inte kan få tillträde till nästa plats förrän du löst alla. Du får ofta gå tillbaka till gamla, tomma miljöer för att hitta det du letar efter.

Men ett par mindre brister gör inte ett spel misslyckat. Strukturen är solid, att ta sig fram på banorna är inte alls lika enformigt som i *Fear Effect* och spelet är alldeles för innovativt och originellt för att ignoreras. Det är snyggt, engagerande och underhållande och formatet är tillräckligt familjärt för att du bara ska kunna hoppa in och sätta igång. En förbättring på nästan alla sätt och vis. ■

Al Bickham



På akvedukterna krylar det av offensiva Fixer Droids, så det gäller att du är på din vakt.

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Det bästa zombieslaktarspelet hittills.

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

■ GRAFIK:	Superb	9
■ SPELBARHET:	En lyckad blandning av svåra pussel och action	8
■ LIVSLÄNGD:	Det är enormt mycket full motion video på de fyra skivorna	7

■ TOTALT

Fear Effect 2: Retro Helix är ett högkvalitativt skräckspel med gott om både action och äventyr, om än med ett par smärre brister. Det är också väldigt blodigt och lite äckligt – inget för känsliga personer, med andra ord.

8 AV 10

KUNGEN ÄR DÖD. LÄNGE LEVE KUNGEN.

ISS Pro Evolution 2

”I enlighet med Darwins teorier har serien tagit många steg

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Konami
UTVECKLARE:	KCET
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Fotboll
DISTRIBUTÖR:	Konami
ANTAL SPELARE:	1-4

Det här kan vara TV-spelshistoriens allra noggrannaste recension. Det beror på att varenda person på PlayStation-Magasinet har suttit och spelat *ISS Pro Evolution* så fort de fått chansen, både under lunchraster, efter jobbet och hemma. Hos oss är *ISS* kungen, och det finns många orsaker till det.

Självklart är *ISS Pro Evolution* inte ett perfekt spel, så det var med enorma förväntningar vi satte oss ner för att gå loss på *ISS Pro Evolution 2*. Och i enlighet med Darwins teorier har serien tagit många steg framåt sedan det förra spelet. Men är det bättre än föregångaren? Ja, det kan ni slå er i backen på att det är.

Faktum är att *ISS Pro Evolution 2* är det bästa fotbollsspelet som någonsin gjorts, och antagligen också historiens bästa sportspel. Till en början kan det kännas lite stelare än sin föregångare, men i sann *ISS*-anda ökar ditt självförtroende snabbt och du har snart lärt dig den nya, förbättrade fysiken. Det är fortfarande inte lika direkt som till exempel *FIFA*, men om du redan känner till *ISS*-stilen kommer spelet att fånga ditt intresse igen. Skulle detta vara den första gången du spelar en del i serien kan vi garantera dig att du fastnar efter bara ett par matcher mot en kompis.

Än en gång är det dags att engagera din fotbollshjärna i ett spel som sätter ett kärleksfullt återskapande av sporten framför simpel och formalistisk spelbarhet. Mer än i något fotbollsspel tidigare spelar du *ISS Pro Evolution 2* som det vore riktiga matcher. När du är pressad är det bra att bara sparka iväg bollen och det är faktiskt en fördel att sinka en motståndarforward och glidtackla ut bollen så att dina spelare hinner återinta sina positioner. Inget av problemen med målskott som är synonyma med många andra fotbollsspel finns här – den stora bredden av spelarstatistik, effektiva taktiker, briljanta bollrörelser och snygga animationer innebär att du aldrig får se samma mål två gånger.

För det otränade ögat kan det verka som att matcherna inte förändrats särskilt mycket, men det är många av föregångarens mindre problem som fixats till. Spelarnas tendens att bara stanna upp när deras motståndare tar bollen i straffområdet har försvunnit. Crossbollarna har förbättrats avsevärt – bollen landar nu en bit framför dina spelare – och de fantastiska animationerna gör att spelet ser mycket snyggare ut.

Vidare har de nya manövrarna, de mer realistiska spelarfigurerna och de små detaljerna i animationen lett till mycket bättre spelbarhet. Om bollen inte landar precis på en spelare kan han kasta sig för att nicka eller göra en cykelspark. Spelarna kan skjuta grymma skott och det finns hur många spektakulära sätt som helst att göra mål på. Kort sagt har de snygga tricken från *ISS*:s alla efterapare ersatts med en solid och imponerande fysikmotor.

Den nya funktionen som gör att du kan hoppa över en boll (tryck ▲ efter att ha skjutit med ◎) är mycket användbar, men kan tyvärr inte stoppa din spelare från att slå en direktpass rakt på den ostörde målvakten. Men målvakterna är i alla fall inte så overkligt pålitliga som de varit tidigare. Ibland boxar de bort bollen om du skjuter rätt på dem, vilket gör målchanserna ännu mer varierade. Du kan fortfarande spara mål på dina minneskort

Spelar du tillsammans med en kompis kan du skapa ännu bättre flyt i anfallen genom att utnyttja farten som dina av artificiell intelligens styrda medspelare inte vågar komma upp i.

Träna på skott. Det är hur kul som helst att kunna skjuta bra.

framåt sedan det förra spelet”

och tvinga dina besegrade vänner att se på dem om och om igen. En annan bra förbättring är att det nu finns både kort- och långvariga skador.

ISS Pro Evolution var ju grymt bra, men det var många som missade det roligaste med det – nämligen Master League. I uppföljaren fungerar denna liga på ungefär samma sätt, förutom att ett par viktiga saker förbättrats. Det är helt enkelt det bästa enspelarläget som någonsin gjorts till en sportsimulator, och det är även extremt kul om du spelar med kompisar som medspelare. Det förbättrade systemet med två ligor innehåller massor av nya klubbar och du kan nu spela för att försöka nå uppflyttning eller undvika nedflyttning.

Du väljer ett lag som Barcelona eller Liverpool (eller "London") och tilldelas en mängd genomsnittliga spelare istället för din vanliga trupp. För framgångar på planen får du poäng, inte pengar, som låter dig bygga upp en trupp så att du kan ta dig an de bästa lagen från både Europa och Sydamerika. För att ytterligare öka livslängden får du i den lägre divisionen bara halva poäng för oavgjorda och vunna matcher. Det betyder att du måste bygga upp ett OK lag som kan klara uppflyttning innan du satsar på att vinna "den stora ligan" med ett stjärnlag.

Master League har en annan riktigt bra funktion också. Om dina spelare spelar dåligt eller om en måltjuv inte gör mål, eller bara har en dålig dag, kommer formen försämras. Det innebär att dina skott inte träffar precis rätt och att spelarna tappar lite fart. Ett mål får dem i toppform igen. Detta system förbättrar också tvåspelarläget genom att jämna ut oddsen och garantera att varje match blir spännande.

Ett annat välkommet element i Master League är nivån Hard, som är en utmaning även för erfarna spelare. Du kan spela med två spelare, så att du slipper förlita dig på spelets artificiella intelligens – det kan leda till bättre flyt i spelet och smidigare anfall. Ännu bättre i Master League är dock fröjden att köpa nya spelare, och sedan använda dem som spelfördelare tills du får chansen att ytterligare förbättra ditt lag med fler stjärnor.

FANTASTISKA SKOTT

Vid frisparkar från kanten av straffområdet ska du skjuta bollen över muren med ungefär två tredjedelars kraft och trycka ↓ på styrkorset (eller den analoga styrspaken). Då flyger bollen högt och skruvas sedan ner. Sikta på sidan av muren och skruva in den för bästa möjliga effekt.

Denna långdistansmetod fungerar på upp till ungefär 35 meters avstånd. Skjut bollen med nästan full kraft och tryck framåt för att få överskruv. Du kan få riktig knorr på bollen med denna metod, så sikta bortom muren och slå in den.

Hörnor – sikta nära linjen och slå inlägget med ungefär två tredjedelars kraft, så att bollen går relativt lågt. Skruva den utåt så åker den bort från målvakten, och din spelare kan hoppa upp och avsluta.

Äntligen är det officiellt! FIFPro-licensen är ett mycket välkommet tillskott till *ISS*-spelen. *ISS Pro Evolution 2* slår *FIFA* med hästlängder.

HUR MAN... FÅR DUB-BELT SÅ ROLIGT

Det roligaste med *ISS Pro Evolution 2* är att passa omkring bollen och göra spektakulära anfall. För att göra detta enklare väljer du normalt kamerasvatånd.

När det kommer till fart är det förvalda alternativet helt enkelt inte tillräckligt bra, så du får dra upp mätaren till två steg från max. Ta sedan bort Brasilien från alla matcher för två spelare. Detta är standarden för alla matcher på PlayStation-Magasinet.

En sak till: pröva Teammates Mode i Master League. Att spela med en vän mot andra lag är en av de roligaste och mest tillfredsställande TV-spelsupplevelserna någonsin.

Du får ett bra flyt i spelet och smidiga anfall

Flerspelarläget får inte heller missas. Variationen av målchanser och bredden på passningsspelet kan få dig att sitta i flera månader och försöka tränga dig genom kompisars försvar.

Över lag är *ISS Pro Evolution 2* helt underbart och det är bara ett par småsaker vi kan klaga på. Kommentatorerna är ganska stela, vi saknar en riktig turnering och det finns för många olicensierade lag, trots introducerandet av riktiga spelarnamn med FIFPro-licensen. Men väl ute på planen finns det ingen som rår på *ISS*.

En tia innebär inte perfektion – perfektion existerar inte – den pekar bara ut de allra bästa spelen; de som har en plats i TV-spelens Hall Of Fame. Och *ISS Pro Evolution 2* är ett av dem. Det fångar din uppmärksamhet och håller kvar den på ett sätt som få andra titlar i historien har gjort. Du kommer att älska det. ■

Lee Hall

Välj ett lag och ta dina mannar till toppen i det roligaste enspelarläget vi någonsin kört i en sportsimulator.

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

ISS PRO EVOLUTION

Har fortfarande svårt att erbjuda – särskilt om priset sänks.

SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

GRAFIK:	Briljant animation som gör varje match annorlunda	9
SPELBARHET:	Fantastisk fysik och avancerad teknik	10
LIVSLÄNGD:	Enormt enspelarläge och mycket spänning i flerspelarläget	10

TOTALT

KCET har undvikt att slaviskt återge arenor till förmån för den underbara njutningen i fotboll. *ISS Pro Evolution 2* är tekniskt överlägset och mycket tillfredsställande. En av de största klassikerna.

10 AV 10

FEEL THE
RUSH
• Unrestricted racing
• Super-cars with supreme power, speed and style
• Backgrounds with amazing animation
RIDGE RACER V
FEEL THE
FORCE
TEKKEN TAG TOURNAMENT
• Up to 4 players
• Incredibly detailed backgrounds
• 10 additional new characters
FEEL THE
POWER
Ridge Racer V & Tekken Tag Tournament
Release the power of PlayStation2...
namco

NORDIC INTERACTIVE MEDIA EXPO 2001
GÖTEBORG 27-30 SEPTEMBER

NORDENS STÖRSTA MÄSSA FÖR INTERAKTIV UNDERHÅLLNING:
UTSTÄLLARE · KONFERENSER · DEMOTÄVLINGAR · SPELKVÄLLAR · BRANSCHFEST

www.nime.nu

PC GAMER PLAY ARRANGERAS AV G.SON INTERNATIONAL NORRA KAMING 36 SE-411 08 GÖTEBORG T 031-15 08 80 F 031-15 41 80 info@nime.nu develop MCV

En gammal hederlig Folka. Har du någon gång drömt om att få köra en folkvagnsbuss? Nu kan du äntligen få göra det.

Den klassiska Mr Bean-bilen är en av de fordon du kan låsa upp. Den är riktigt rolig att köra, men om du inte är försiktig kan du råka välta med den.

HITTAR DU INGET BRA ALTERNATIV TILL *GRAN TURISMO 2*? KOLLA DÅ IN DET HÄR!

Vanishing Point

”Det finns mycket kvar att upptäcka i flerspelarläget”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Acclaim
UTVECKLARE:	Clockwork Games
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Racing
DISTRIBUTÖR:	K.E Media
ANTAL SPELARE:	1-16

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

GRAN TURISMO 2

Racinggenrens stora kung och ett av de bästa spelen som någonsin gjorts.

***Vanishing Point*, som tog två år att göra, drar modigt nog i handbromsen och vänder om för att bjuda på en snygg blandning av arkadaction och realistisk racing. Clockwork Games har använt en extremt komplicerad fysikmotor för att försäkra sig om bilarnas verklighetskänsla. Och resultatet blev om inte i samma klass som *Gran Turismo*, med alla dess fordon och mekaniskt fifflande, så i alla fall bättre än mycket annat.**

Du börjar med att bara kunna köra ett par Fordmodeller, men kan i slutändan välja mellan 32 olika bilar. De sträcker sig från alldagliga familjebilar till extremt lyxiga sportbilar, med ett par underliga modeller däremellan. Även om det inte är någon av oss på redaktionen som har en Aston Martin eller en Dodge Viper så verkar påståendena om att bilarna beter sig precis som de gör i verkligheten, att stämma. Att kärrorna är lite svårare att styra gör det till en större utmaning än att bara sitta och hålla inne ⊗ i fem minuter. Trampar du på gasen vid fel tillfälle lär din Mustang volta ganska snabbt.

Istället för att använda kvalificeringsheat lutar spelet åt formatet med rallytävlingar. Du börjar varje lopp ensam med rullande start och det gäller snarare att köra mot klockan än mot medtävlarna. Även om det kan vara mindre spännande än ett traditionellt race så möter du hela tiden trafik – både dina medtävlare och bilar som bara oskyldigt glider fram. Att köra in i en medtrafikant förstör dina chanser att få den snabbaste tiden på fältet, så det gäller att vara uppmärksam hela tiden.

Det finns en mängd intressanta och grafiskt snygga banor som sträcker sig från smala engelska landsvägar till kurviga bergspassager. Några är ganska raka medan andra – med deras sänkor, hopp och sluttningar – kräver mycket träning för att klaras av (särskilt med de starkare bilarna). När du fått fram alla banor för enspelarläget finns det många kvar att upptäcka i flerspelarläget.

Spelet är praktfullt med sina små finesser som Stunt Mode, där du får lära dig köra på ett sätt som liknar licenstesten i *Gran Turismo*, men som är mycket roligare. Dessutom finns det en mängd valmöjligheter i flerspelarläget, där upp till 16 personer kan delta i en turnering. Och som grädden på moset kan du köra med till exempel folkvagnsbussar och hundkojor. Alla dessa extra finesser gör verkligen spelet minst sagt köpvärt. ■

Nick Ellis

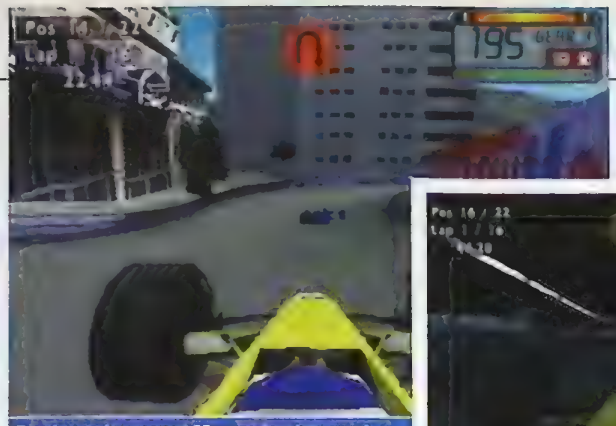
SVENSKA PlayStation Magasinet **BETYG**

GRAFIK:	Spelets designers har gjort ett bra jobb	8
SPELBARHET:	Mycket bra spelkontroll och gott om variation	8
LIVSLÄNGD:	Massor av saker att låsa upp och ett brett flerspelarläge	8

TOTALT
Det saknar måhända spänningen från ett riktigt racingspel, men *Vanishing Point* bevisar att det på PSone fortfarande kommer nya intressanta idéer i genrer som kan verka på väg att bli utslitna. Spring iväg till affären nu!

8 AV 10

Flammorna som kommer ut ur din bil är en av få ljuspunkter i ett annars ganska fult spel. Självklart kan också mekaniska skador eller ett fel på motorn leda till några explosioner.



De skarpa kurvorna i Monaco innebär att du inte kan få upp någon bra fart, så det gäller att undvika kanterna.

BÖRJA LÄNGST BAK OCH JOBBA DIG UPP TILL... 15:E PLATS

F1 World Grand Prix 2000

Istället för att styra en etablerad förare spelar du som dig själv, en

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Video System
UTVECKLARE:	Eutechnyx
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Racing
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1-2

Folk som köper F1-spel gör det för att de är galna i sporten. De skippar go-kartspelen, sneglar knappt åt *Ridge Racer*-kopiorna och går rakt på spelet med en titel som antyder att det innehåller 100 procent Formel 1. Dessa människor bli glada om spelen kunde börja ryka och till och med sprängas, då det skulle få loppen att kännas mer realistiska.

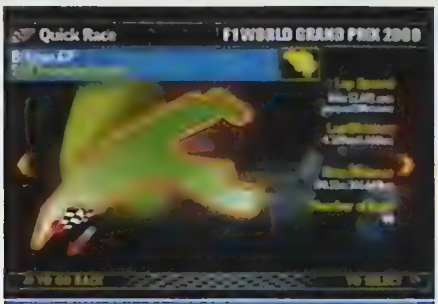
De av oss som älskar Formel 1 men inte vill att spelet ska brinna upp, föredrar spel som ser ut och känns så verkliga som möjligt. Vi vet att det inte är på riktigt och vi förstår att vissa saker måste justeras för att vi ska kunna konkurrera med Schumacher och Häkkinen. Men det stoppar oss inte från att längta efter att köra varv efter varv med tajta kurvor, grymma omkörningar och kanske en och annan punktering, för att slutligen ställa oss på prispallen.

På pappret verkar *F1 World Grand Prix 2000* både originellt och intressant. Istället för att styra en etablerad förare spelar du som dig själv, en F1-nybörjare som hoppas få sin första körning. Efter att ha lärt dig av *Top Gear*-presentatören och den före detta F1-föraren Tim Needell blir du erbjuden en plats hos ett av de sämre teamen. Kedjan med träning, kvalificering och tävling börjar. För ovanlighetens skull får du chansen att styra utvecklingen av ditt team inom fem områden: motor, bromsar, aerodynamik, växellåda och depåteam. Men trots att spelet har något att erbjuda så blir du besviken så fort det första loppet startar.

Den mest uppenbara anledningen till att spelet aldrig blir mer än en intressant idé är att det ser så fult ut. Det känns lite som att åka tillbaka i tiden till de allra första F1-spelen på PSone. Idag håller spelets simpla struktur och de alltför plötsligt framträdande träden och skyltarna helt enkelt inte måttet. Och det blir inte bättre av vinklar som inte låter dig zooma ut tillräckligt mycket. När du håller på att lära dig banorna kan detta vara extremt frustrerande, då du knappt kan se när det kommer en kurva – något som inte händer i det överlägsna *F1 Championship Season 2000*. Visst, grafiken är inte lika dålig som i F1-familjens svarta får *Formula 1 '98*, men eftersom det släpptes för två år sedan borde ju *F1 World Grand Prix 2000* kommit ljusår längre fram i utvecklingen.

I F1-simulatorer är inte grafiken bara där för att vara snygg, den är också där för att informera. Racinglinjen visar dig hur du ska ta en kurva och var du ska bromsa och miljöerna inger en känsla av fart. *F1 World Grand Prix 2000* misslyckas med båda dessa saker. Ljudet är också under genomsnittet: det finns ingen trevlig kommentator, bara överkligt motorljud och en depåchef som skriker till dig att inte sakta ner. Måste vi verkligen stå ut med sånt oljud?

Eutechnyx måste ändå berömmas för



Presentationen av banorna och möjligheterna till research är medelmåttig. Många av skärmarna mellan loppen är en besvikelse.

I Arcade Mode måste du nå ett mål innan varje checkpoint, annars tar loppet slut och du förlorar en credit.

VINN PÅ SPA

Spa borde, tillsammans med Monaco och Interlagos, vara varje F1-förares dröm. Men den berömda banan känns här ganska platt, ser relativt tråkig ut och erbjuder ingen riktig utmaning, ens för nybörjare.

Okej, Spa kanske är en rak bana, men i *F1 World Grand Prix 2000* ser den alldeles för trist ut. Till exempel är vägunderlaget extremt plant hela tiden. Du får ingen riktig känsla för fart, så det gäller att hålla koll på hastighetsmätaren.

Äntligen lite action! Dina rivaler visar sig vara oförutsägbara – eftersom det inte finns någon linje tenderar de att inte åka rakt i kurvorna. Men det innebär att du ofta kan köra förbi dem på insidan.

F1-nybörjare som hoppas få sin första körning

att ha prövat någonting nytt. Möjligheten till research är en bra idé som låter dig spendera poäng på att förbättra din bil och din personal. Men det skulle verka mer logiskt om det knöts till ett nytt team och din budget bestod av virtuella pengar. Detta och de 30 olika sätt du kan utrusta din bil på och fiffla med olika inställningar är trevliga inslag. Frågan är bara om ett spel som simulerar den hårdaste, svåraste och mest obarmhärtiga motorsporten i världen verkligen behöver något som ska utöka livslängden. Tiden som spelmakarna lade ner på dessa funktioner skulle istället spenderats på att göra bättre banor och tajtare bilfysik. De nya idéerna kanske såg bra ut på ritbordet, men de tekniska misslyckandena innebär att spelet inte lever upp till förväntningarna. ■

Pete Wilton

Bilarnas cockpits är OK, men bristen på någon vinkel högt upp- och långt bakifrån är mycket störande.

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

Championship Season, som är en uppdatering av F1 2000, är det bästa F1-spelet hittills.

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Dåligt framställd. Ser kantig och långsam ut ibland	6
SPELBARHET:	Smarta valmöjligheter men otillfredsställande körning	6
LIVSLÄNGD:	Räcker länge om du håller dig till GP Mode	8

TOTALT
Det faktum att du får börja längst bak bekräftar bara att detta är F1-spelens Minardi. Möjligheterna till research och att spela som sig själv är originella, men det räcker inte för att göra ett riktigt bra spel.

6 AV 10

Först får Buzz sitt eget TV-program och nu sitt eget TV-spel. Hur tror de att Woody känner sig då? Tja, med tanke på spelbarheten lär han må fint...

De små gröna männen (ovan) måste räddas av Buzz

INTE MER ÄN HALVKUL

Buzz Lightyear Of Star Command

”Spelet fortsätter i precis samma stil hela tiden”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Activision
UTVECKLARE:	Traveller's Tales
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Plattform
DISTRIBUTÖR:	Vision Park Distribution
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

CRASH BANDICOOT 3

Den bästa springa och hoppa-upplevelsen på PSone.

Eftersom det är ett spel som baseras på leksaker får du låtsas väldigt mycket i *Buzz Lightyear Of Star Command*. Till att börja med får du låtsas att – i motsats till vad cowboyen Woody säger – vapnen på Buzz rymddräkt faktiskt fungerar. Sedan får du låtsas att Buzz också har fordon som kan flyga och att han är en verkligt heroisk person. Slutligen måste du dock låtsas att *Buzz Lightyear Of Star Command* är ett bra spel, vilket tyvärr är lite för mycket begärt, eftersom spelet är alldeles för begränsat.

I grund och botten är *Buzz Lightyear Of Star Command* som en blandning av det lättglömda *Running Wild* och vilket tredimensionellt actionspel som helst. Efter att du fått se tecknade inslag från den amerikanska TV-serien, som spelet inspirerats av, skickas Buzz ut på uppdrag där han får förfölja skurkar från serien. Det utspelas på en mängd banor där Buzz springer som en galning framför klumpiga, klantiga bakgrunder. Han skjuter bort allt som kommer i hans väg, räddar små gröna män och samlar på sig pengar. Det senare är viktigt, då allt som har med Buzz att göra, i sann Disney-anda, kostar en mindre förmögenhet – vare sig det är de obligatoriska uppgraderingarna för vapnen eller något litet föremål som behövs för att hoppa högre.

Spelet fortsätter i precis samma stil hela tiden och efter ett tag känns det ganska begränsat. Innan varje bana står Buzz och hans nästa fiende och ger varandra gliringar. Sedan öppnas banan och du ser fienden försvinna bort i horisonten. Det är upplägget för de jaktsekvenser som formar varje bana. De känns dock ganska meningslösa. När detaljerna i uppdragen berättas får du nämligen reda på att du aldrig kan slåss mot bossarna förrän du nått slutet av banan.

Misslyckandet att balansera de simpla jakt- och skjutelementen drar ner spelets betyg ordentligt. När jaktelementen är viktigare än allt annat kommer skicklighet i andra hand – vilket gör den enkla idén ännu dummare – och de simpla uppgifterna blir onödigt svåra på grund av en del dåligt kameraarbete. Karaktären Buzz har definitivt potential att få huvudrollen i ett underhållande spel, men det här är inte det spelet. Om spel och leksaker faktiskt skulle börja leva, som i de två *Toy Story*-filmerna, skulle denna stackars svarta CD-skiva verkligen få ett miserabelt liv. ■

Steve Merrett

SVENSKA PlayStation Magasinet

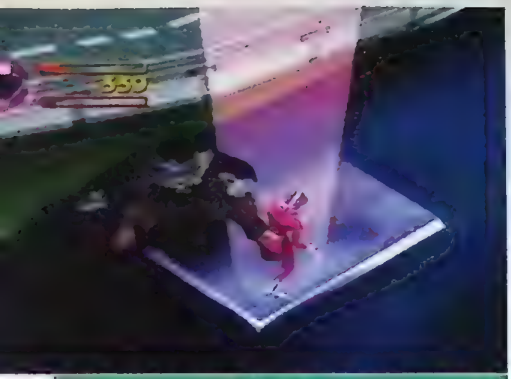
BETYG

GRAFIK:	Vanered bandesign, men i övrigt ser spelet halvfärdigt ut	6
SPELBARHET:	Ingen bra balans mellan skjut- och jaktelementen	5
LIVSLÄNGD:	Extremt enformigt och därför inget djup	5

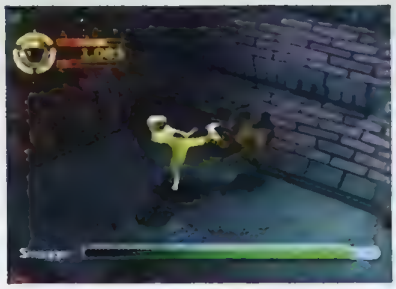
TOTALT

Buzz Lightyear Of Star Command har en bisarrt gåpåig känsla som, på sätt och vis, är tilltalande. Men banorna som är fullproppade med action misslyckas med att dölja bristen på innehåll.

5 AV 10



Två flugor i en smäll? Knappast. Det är komplett omöjligt att klara mer än en fiende åt gången



Låt inte de mysiga trikåerna lura dig. Den här kvartetten ger sig på större bovar än du kan ana.

POWER RANGERS VÄGRAR ATT KLIVA ÅT SIDAN OCH LÄMNA PLATS FÖR NYA TALANGER

Power Rangers Lightspeed Rescue

”Det är en blandning av beat ’em up och dåligt arkadäventyr.”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	THQ
UTVECKLARE:	Climax
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Action
DISTRIBUTÖR:	Infogrames
ANTAL SPELARE:	1-2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

SPIDER-MAN
Ett av de schysstaste spelen i genren hittills.

Det finns inget så patetiskt som en föredetting som inte har insett att dennes tid i rampljuset är över. *Power Rangers* är en i raden av produktioner som vägrar kasta in handduken och gå vidare. Det här spelet måste vara det sista försöket att krampaktigt hålla sig kvar på scenen, men det är dessvärre lika dåligt som desperat.

TV-serien *Power Rangers* försökte se billigt ut med vilje därför att det ger en viss kitschig effekt. Vad som är värre, är att spelet också upplevs som billigt, och då inte på ett kitschigt sätt, utan det ger bara en dålig eftersmak och inte alls någon förhöjande effekt. Det är en blandning av beat ’em up och dåligt arkadäventyr. Om du spelar på den svårighetsgrad som spelet är inställt på från början så klarar du utan svårigheter alla sju banor på runt två timmar. Spelet är faktiskt så dåligt och så tråkigt att risken är stor att du inte ens ger dig på att spela det en gång till.

En typisk bana ser ut som följer: du lallar omkring en stund på en bana och du kan bara gå vidare om du klarar av uppgiften som hör till den första sektionen av banan. Sedan är det dags att slåss lite, och det du har att försvara dig med är spark, slag och blockering. Inget speciellt alltså. Om du pillar lite extra och lyckas klura ut vilka knappar man kan trycka in på samma gång så kan du, om du har tur, få till lite andra sparkar eller slag.

Så länge du blockerar när du blir attackerad och sedan attackerar din motståndare så snart du kan, så kommer du att klara av varenda en av dina fiender som du möter i en-mot-en-matcher. Dock är det inte alltför vanligt att de attackerar en och en, utan snarare går de på dig tre eller fyra stycken åt gången. Detta blir inte en extra utmaning, utan bara orättvist. Det är orättvist därför att den gudsförgätna kontrollen gör det omöjligt för dig att ta dig an mer än en fiende åt gången. Till och med i *Double Dragon* kunde man ta två killar på samma gång, och det var 1985!

Detta är bara ett av alla irriterande inslag i spelet. Att bossarna är alldeles för lätta att övervinna eller att man faller över kanten bara genom att titta åt fel håll gör inte spelet bättre. Stackars de barn som får det här spelet i present och som måste le ansträngt: ”Åh, *Power Rangers*, precisiiis vad jag önskade mig!” Inte lår det bli lätt att byta in det heller. ■

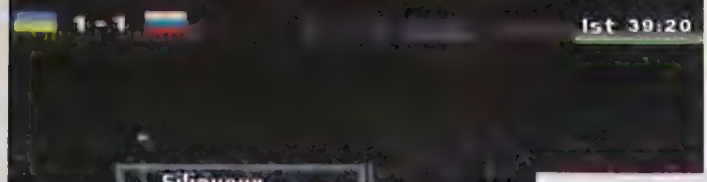
Chris Buxton

SVENSKA PLAYSTATION MAGASINET BETYG

GRAFIK:	Banorna ser väl OK ut, men animationerna är sunkiga	6
SPELBARHET:	Absolut hjärndöd action, oförlåtligt dåliga slagsmål	2
LIVSLÄNGD:	Du klarar spelet på noltid	2

TOTALT
Detta bör väl vara den sista spiken i *Power Rangers* kista. Eller åtminstone för vi hoppas det. De få fans som kanske finns kvar efter att ha spelat detta spel finns det föga hopp för

2 AV 10



DEN ENDA ÄKTA FOTBOLLSIMULATORN ÅTERVÄNDER... OCH FÅR RÖTT KORT IGEN

Libero Grande International

”Valet av vilken spelare du ska styra är avgörande”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	SCEE
UTVECKLARE:	Namco
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Fotboll
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1-2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

ISS PRO EVOLUTION 2

Det bästa fotbollsspelet någonsin (se recension i denna tidning).

När du diskuterar spel tar det sällan mer än ett par minuter innan någon börjar prata om realism. ”Det mest realistiska racingspelet någonsin”, eller ”byggnader har aldrig sett så verkliga ut i ett TV-spel” hör till de vanligare fraserna. På sätt och vis måste *Libero Grande International* vara det mest realistiska fotbollsspelet någonsin, eftersom du, precis som i riktig fotboll, bara styr en person på planen.

Det låter kanske som en bra idé. Åtminstone fram till avspark. Då märker du att det är ganska tråkigt att inte ta del av alla passningar, tacklingar eller till och med mål. Vi ogillade det första *Libero Grande* av precis samma anledning; det finns fortfarande inget som går upp emot känslan av att ha total kontroll, som du får i spel som Konamis *ISS Pro*-serie.

Valet av vilken spelare du ska styra är avgörande för underhållningen. Väljer du en försvarare kan du luta dig tillbaks och under långa perioder bara titta på och hoppas att dina hopplösa anfallare kan skapa några chanser. Och det blir inte roligare när du själv är anfallare – du kan bara hoppas på att dina pinsamma lagkamrater ska kunna få fram bollen till dig, så att du får ta del av lite action.

När du väl får ett skott på mål går *Libero Grande International* över gränsen för vad som är acceptabelt. Det är omöjligt att göra vanliga mål – alla målen styrs in av målvakten, som alltid är på bollen. I de flesta fotbollsspel kan du efter ett par timmars spelande stå 15-20 meter från målet och ändå få in bollen, men inte här. Det är också talande för spelet att datorn har minst lika stora problem framför ditt mål.

Ingen idé att vara anfallare heller, med andra ord. Alltså finns det bara positionen som offensiv mittfältare kvar, om du vill ha någon som helst underhållning. Men inte ens då kan du lita på att dina medspelare gör något av egen vilja, de tappar bort bollen mest hela tiden. Istället börjar du trycka frenetiskt på kommandoknapparna, som kan få spelarna att antingen passa eller göra en crossboll, så fort de nuddar bollen. Och ska du delta i varje passning kan du lika gärna välja ett bättre spel, där sådana saker är standard.

Är det verkligen en bra idé med ett fotbollsspel där du bara styr en spelare? TV-spel handlar ju om involvering, om att få saker att hända med hjälp av din skicklighet, vilket Namco inte verkar ha förstått. Detta är ingen missad möjlighet, bara ett dåligt spel. ■

Ben East

SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

GRAFIK:	Bättre än det första, men två år för sent	7
SPELBARHET:	Ibland får du inte ens delta i spelet	3
LIVSLÄNGD:	För lätt att stänga av och glömma bort	3

TOTALT
Ett fotbollsspel har nog aldrig varit så här tråkigt. Det kanske är en bra simulator, men knappast ett bra spel. Med tanke på att det släpps samma månad som *ISS Pro Evolution 2* lär det åka ner i reabackarna på en gång.

4 AV 10

ADJÖ TILL ÄNNU ETT MISSLYCKAT VATTENSPORTSPEL

Burstrick

FAKTARUTA

UTGIVARE:	JVC Interactive
UTVECKLARE:	Metro
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Wakeboard
DISTRIBUTÖR:	Uppgift saknas
ANTAL SPELARE:	1

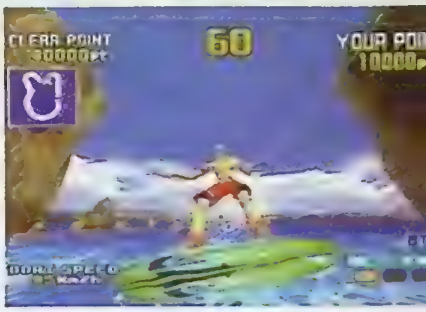
Wakeboard ser verkligen roligt ut. Du glider fram på en liten bräda bakom en motorbåt och använder svallvågor från båten eller ramper för att utföra snygga trick. Det skulle kunna bli ett fantastiskt spel, men det blev det definitivt inte. *Burstrick* plumsar innan båten ens kommit upp i fem knop.

Problemet är att spelet helt enkelt gör lite för mycket för dig. Det talar om vilka trick du ska göra och utför dem sedan utan särskilt mycket hjälp från dig. Du styr upp din åkare på en ramp, förbereder dig för en Hoopie Glide och... jaha, spelet tar över. Du bedömer din åkning över vågen, trycker på kombinationsknapparna för att göra en 740° Nosegrab och... jaha, spelet tar över. Var ligger det roliga i det?

Tävlingsformaten för både Trick och Obstacle Modes fungerar ganska bra. Att ta sig fram genom ronderna är en helt OK utmaning och om du vinner belönas du med nya åkare och brädor. Allting utspelas i färgglada miljöer, men vattnet – som inte beter sig som vatten – har så starka färger att det verkar vara radioaktivt.

Burstrick skulle kunnat vara ett riktigt roligt spel, men det är det dessvärre inte. ■

Nick Ellis



Även om du trycker frenetiskt på knapparna, så är det ändå spelet som gör jobbet åt dig.

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Trevliga färger och smidigt, men långt ifrån realistiskt	7
SPELBARHET:	Förstörs av att spelet gör allt hårt arbete åt dig	3
LIVSLÄNGD:	Varierade banor och ett par gömda föremål att låsa upp	7

TOTALT
Det kunde ha blivit ett utmärkt *Tony Hawk's*-liknande spel med spänning, fart och akrobatik, men det förstörs av att du aldrig kan utföra trick utan att spelet ger dig lite hjälp på traven.

7 AV 10

EUROPAS TOPPLAG GÖR ETT TRAGISKT SJÄLVMÅL

European Super League

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Virgin Interactive
UTVECKLARE:	Crimson
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Fotboll
DISTRIBUTÖR:	Vision Park Distribution
ANTAL SPELARE:	1-4

Enligt de högt uppsatta männen i Europas rikaste och största fotbollsklubbar är framtiden för sporten en liga med några länders bästa lag. Virgins *European Super League* tyder dock inte på det.

Sexton av Europas mest framgångsrika lag har samlats – dock inte Manchester United – och spelarna har bjudits in att spela i en serie vänskapsmatcher eller delta i ligan med samma namn som spelet. Men det känns knappast som att lagen nått sina formtoppar. Klubbar som Barcelona och Ajax verkar ha lämnat alla sina otroliga förmågor hemma.

Man kan säga att *European Super League* försöker springa innan det lärt sig gå. Även om det använder två olika spelkontroller för de olika spellägena Arkad och Simulation så förstörs väggspelen, lobbarna och crossbollarna av en brist på fart. Matcherna är bara intressanta en liten stund, och den oprecisa spelkontrollen tar bort än mer av spänningen. I slutändan blir det mest en massa tråkigt mittfältsspel. Skottsystemet fungerar ganska bra, spelet saknar dock allt som liknar show och det är kanske därför som publikreaktionerna vid mål är ganska dämpade. Detta visar på spelets totala brist på finputsning och underhållning. ■

Steve Merrett

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

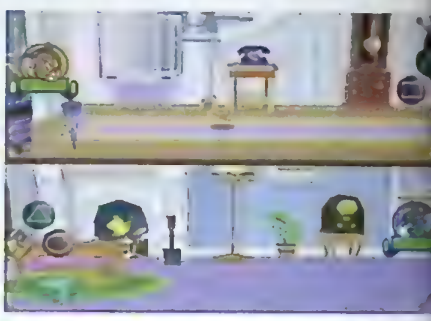
GRAFIK:	Funktionell, men saknar skärpa	4
SPELBARHET:	Slö. Saknar flytet som finns i riktiga matcher	3
LIVSLÄNGD:	En lovande spelkontroll som förstörs av den låga farten	3

TOTALT
Visst är det en bra ide, men *European Super League* kan inte mäta sig med sina konkurrenter. Smärtsamt låg fart, frustrerande spelkontroll och en allmän brist på spänning drar ner betyget.

3 AV 10

DET GAMLA RADARPARET BÖR HÅLLA SIG BORTA FRÅN TV-SPELSVÄRLDEN

Tom And Jerry In House Trap



Tom And Jerry In House Trap misslyckas totalt med att vara ens hälften så roligt som de vecknade filmerna

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Ubi Soft
UTVECKLARE:	NewKidCo
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Plattform
DISTRIBUTÖR:	Ubi Soft
ANTAL SPELARE:	1-2

Vi vill absolut inte framstå som opålitliga här på PlayStation-Magasinet. När vi bedömer ett spel väger vi dess bättre och dess sämre sidor mot varandra och försöker sätta ett genomtänkt och motiverat betyg. Hårda men rättvisa är vad vi vill framstå som.

Så snälla, lita på oss när vi säger att *Tom And Jerry In House Trap* är ett fruktansvärt dåligt spel. Tom och Jerry klår upp varandra med "roliga" delar av inredningen, en av dem vinner och spelet börjar om med ett nytt upplåst rum, där du hittar en ny "rolig" inredning. Ett spel kan nog inte bli mycket tråkigare än det här. Egentligen är det bara en karbonkopia av *Spy Vs Spy* från 1988 – fast det var bättre.

Det är också extremt frustrerande: Om din karaktär kommer för nära TV:n så kommer han stanna upp och titta på den i ett par sekunder. Din motståndare får då gott om tid att springa fram och slå dig i huvudet med en borste eller en kvast eller något annat jätteskojigt vapen.

Tom och Jerry borde verkligen skämmas för att ha medverkat i detta skräpspel. Och om någon vågar skylla på att det är gjort för barn så blir i alla fall jag rasande.

Al Bickham

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Det bästa med spelet, men fortfarande ganska dålig	3
SPELBARHET:	Vilken spelbarhet?	1
LIVSLÄNGD:	Kortare än en vanlig Tom och Jerry-film	1

TOTALT
Oj, så det kan gå. Frustrerande, banalt och så enformigt att du somnar. Förstör inte dina glada minnen av Tom och Jerry-filmerna på Lilla Sportspegeln genom att spela detta skräpspel.

1 AV 10

ÄR DET SOM KALIFORNIEN ELLER PITE HAVSBAD?

California Watersports

Att köra en jet-ski är ganska kul, men det roligaste du kan hoppas på är att en haj attackerar dig

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Midas Interactive
UTVECKLARE:	Theyer GFX
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Vattensport
DISTRIBUTÖR:	CMN Group Scandinavia
ANTAL SPELARE:	1-4

Surfing är inget som alla gillar. Du måste bleka ditt hår, ha på dig för långa shorts, använda tuffa slanguttryck och vara vältränad och attraktiv. Dessutom bör du leva i ett relativt varmt klimat om du verkligen ska lyckas. *California Watersports* kan liknas vid en hundra kilo tung bjässe som vinglar omkring på en dålig bräda och inte lärt sig de rätta uttrycken.

Det är indelat i fyra grenar – surfing, vindsegling, jet-ski och bodyboard – och du kan antingen bara glida omkring i Freeplay Mode eller delta i tävlingar som Extreme Trick och Big Air.

Spelkontrollen lär du dig snabbt, men när du gjort det har du inget kvar att lära dig. Det finns inga svåra kombinationsbaserade specialtrick. Faktum är att tricken är så få att det nästan blir pinsamt. Surfingen är ett bra exempel. Då ligger din karaktär och väntar på en passande våg som han kan fånga. När den kommer kan du svänga, använda vågen för att "fånga luft" och sedan svänga lite till, den här gången i luften. Enkelt? Ja. Roligt? Nej.

Efter de spektakulära tricken och den smidiga fysiken i *Tony Hawk's* känns spelets vågor, som faktiskt baserats på verkliga vågor, bara extremt tråkiga. Använder du olika brädor får du lite variation, men inte tillräckligt för att rädda *California Watersports* från att bara bli ett i raden av dåliga vattensportsspel. ■

Craig Pearson

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Funktionell, men oinspirerande	4
SPELBARHET:	Spelkontrollen är lätthanterlig, men det finns för lite att göra	3
LIVSLÄNGD:	Intresset dalar snabbt	3

TOTALT
Inte det vattenfyllda *Tony Hawk's* vi hade hoppats på. Bristen på trick, motivation och utmaning innebär att du efter ett par minuter istället börjar fundera på om delfinerna i bakgrunden har det roligare än du.

3 AV 10

PlayStation 2
namco
namco
now on PlayStation 2

OMSPEL

EN DEL SPEL VÄGRAR HELT ENKELT ATT ÅLDRAS MED VÄRDIGHET, UTAN KRÄVER ATT FÅ EN NY FÖRPACKNING, ETT NYTT PRIS OCH ETT ÅTERSLÄPP. MEN ÄN FINNS DET LIV I FLERA AV DESSA GAMLINGAR.

BUDGETUTGÅVOR DE GAMLA SPELEN HAR DAMMATS AV OCH SÄLJS BILLIGT – FYNDA!

Brian Lara Cricket

- UTGIVARE **Codemasters**
- CIRKAPRIS: **249:-**

Bra cricketspel får man leta länge efter. Brian Lara Cricket är det bästa hittills.

Att det finns så många valmöjligheter, till exempel klassiska matcher och mini-utmaningar, är väldigt bra, men det är den fantastiska spelbarheten som ger spelet dess höga betyg – det har allt som cricket har, men också gott om spänning. Med ett så lågt pris är det värt att kollas upp, om du nu gillar sporten. Se dock till att spara ofta – det hänger sig ibland. ■

AL

PlayStation Magasinet BETYG I *PSM12* 8/10

■ DAGENS BETYG
Om du gillar cricket är det fortfarande detta spel du ska köpa, det är helt klart prisvärt.

8 AV 10

No Fear Downhill Mountain Biking

- UTGIVARE **Codemasters**
- CIRKAPRIS: **249:-**

Mountainbike är inte direkt den vanligaste sporten i TV-spelsvärlden, och den skulle behöva lite mer action. För det är något som saknas i detta spel.

Den grumliga texturen och den dåliga sikten är kvar och med dagens mått mätt ser spelet riktigt dåligt ut. Grafiken är så otydlig att några av de mörkare banorna helt enkelt blir ospelbara. Missta inte detta för ett extrem sportspel – det är ett racingspel, och ett ganska dåligt sådant. ■

AL

PlayStation Magasinet BETYG I *PSM24* 6/10

■ DAGENS BETYG
Det här spelet är inte värt att köpas, inte ens för ett så här lågt pris.

4 AV 10

Colin McRae Rally

- UTGIVARE **Codemasters**
- CIRKAPRIS: **249:-**

Colin McRae gjorde för rallyspelen vad Gran Turismo gjorde för racingspelen. Spelkontrollen och den stora detaljrikedomen gör att det fortfarande slår de allra flesta nykomlingarna i genren.

Det bjuder verkligen på en utmaning, en riktigt stor sådan, men tipsen du får gör dig avsevärt mycket bättre på att ta kurvor. Det är ett mycket tillfredsställande spel, och det låga priset gör det till ett av de allra största fynden på spelhyllorna. Köp. ■

AL

PlayStation Magasinet BETYG I *PSM8* 9/10

■ DAGENS BETYG
Her knappt åldrats alls. Riktigt roligt och verklig valuta för pengarna.

9 AV 10

GTA London 1969

- UTGIVARE **Take 2**
- CIRKAPRIS: **249:-**

När brott är så här billigt lönar det sig. *GTA London 1969* var från början ett tillägg med fler uppdrag till Grand Theft Auto, men är nu ett helt eget spel, och dessutom billigt.

Fordonen och den allmänna 60-talsstilen känns väldigt mycket *Austin Powers* och spelet är, trots pinsam dialog, riktigt roligt. Det finns inte så mycket att säga om det – det är i princip som att *Grand Theft Auto* flyttat till London, men med halva innehållet – så ha kul, men förvänta er inte att det räcker länge. ■

AL

PlayStation Magasinet BETYG I *PSM18* 7/10

■ DAGENS BETYG
Klumpigare än originalet och inte lika kul som *Grand Theft Auto 2*, men värt en titt.

7 AV 10

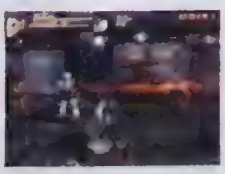
Gekido: Urban Fighters

- UTGIVARE **Infogrames**
- CIRKAPRIS: **149:-**

Ett sidoscrollande beat 'em up som utspelas på de ultravåldsamma gatorna i Neo-Tokyo. Den enformiga och obalanserade spelbarheten imponerar inte, trots det låga priset.

Problemet är nämligen att oddsen talar helt för punkarna och deras gäng. Det finns mängder av dem och att försöka spöa dem allihop känns ganska oengagerande. Konceptet fungerar betydligt bättre i *Mortal Kombat: Special Forces*. ■

NE



PlayStation Magasinet BETYG I *PSM32* 5/10

■ DAGENS BETYG
Ett lovande beat 'em up som lider av lite för många brister.

5 AV 10

Demolition Racer

- UTGIVARE **Infogrames**
- CIRKAPRIS: **149:-**

Det enda felet med *Gran Turismo* är att bilarna hela tiden är i samma kondition, vad som än händer. Så är inte fallet i *Demolition Racer*, som nämligen går ut på att krossa karosser, spräcka kofångare och försöka skicka snygga fordon till bilhimlen.

Det bygger på samma koncept som *Destruction Derby* och *Twisted Metal* och den starka spelbarheten och de många valmöjligheterna kompenserar för den föråldrade grafiken och bristen på originalitet. Riktigt roligt. ■

NE

PlayStation Magasinet BETYG I *PSM25* 7/10

■ DAGENS BETYG
En lättviktig och välkommen variant på en genre som tar sig själv på för stort allvar.

7 AV 10

Vi har alla svenska tidningar om ekonomi, näringsliv, teknik och vetenskap. Du hittar också massor av utländska magasin. Gå in på www.tidningar.se och beställ en prenumeration till dig själv eller någon du tycker om.

tidningar.se

Alla tidningar på ett ställe!

FÖRRA MÅNADEN GUIDADE VI DIG GENOM DE FÖRSTA 14 BANORNA I *MOH*. NU ÄR DET DAGS ATT TA SIG AN DE FÖLJANDE 6 BANORNA I DEN ANDRA DELEN AV VÅR KOMPLETTA LÖSNING.

Medal of Honour: Underground

DEL 2

BANA 15: ROUNDABOUT

UPPGIFTER:

Förstör vakttornet (Guard Tower)
Förstör materiallastbilarna (Supply Trucks)
Förstör materialdepån (Supply Depot)
Lokalisera ingången till valvet (Crypt Entrance)

● Använd din pistol för att skjuta vakten (1) i huvudet och medan hans polare fortfarande är lyckligt ovetande, skjut vakten i vakttornet också. När alla tre vakter är döda så kan du plocka upp välbehövlig ammunition bland träden.

● Trots att de gröna blocken skymmer din sikt (2) så hindrar inte detta vakterna från att skjuta rakt genom dem mot dig. Spring tillbaka och låt dem komma efter dig eller, om de inte har sett dig än, så kan du kasta dig igenom så att du ser var fienden håller hus. Vid korsningen tar du vänster (3) och plockar upp den ammunition du hittar där. Skjut vakten som står på andra sidan staketet (till höger om korsningen) och plocka med dig medicinpungarna som hänger på väggen. Spring nu runt hörnet och skjut soldaterna som står där.

● När du kommer ut till en öppnare plats så ska du ta fram ditt maskingevär och skjuta alla soldaterna på höger hands sida. Gå vidare, men var försiktig, för det finns fler fiender i närheten. När den första lastbilen kommer inom synhåll, ska du skjuta iväg två raketer för att förstöra den. Det finns ett antal bilar som du måste förstöra, och alla hålls under uppsikt av några vakter. Låt inte en enda bil åka förbi, för då blåses hela uppdraget av. Du hittar två förbandslådor i diket som kommer mycket väl till pass. Plocka upp dem och fortsätt sedan på en smal stig mittemot staketet.

● En till kortege av lastbilar är på väg men den här gången har du lite mer tid att ta hand om vakterna innan du tar itu med bilarna. Använd granater men kom ihåg att de är kraftiga och smäller så fort de landar, så backa därför undan så att du inte står för nära.

● Lådorna som står utanför den lilla bunkern innehåller det material som du har i uppdrag att förstöra, så när du har eliminerat alla soldater så ska du skjuta på lådorna tills de sprängs. Det finns ännu fler lådor bakom byggnaden. Vakttornet finns precis i hörnan och allt du behöver göra är att trycka [f] för att plantera sprängmedel och således förstöra vakttornet. Nu är det dags att hitta ingången till valvet och det hittar du om du följer den gömda stigen (4) bakom den lilla bunkern.

NYCKEL

- Material (Supplies)
- Vakttorn (Guard Tower)
- Första hjälpen-låda (First Aid Kit)
- Bil (Truck)

BANA 16: PRISONERS OF WAR

UPPGIFTER:

Befria kaptenen (Captain)
Släpp ut fångarna från cellerna
Skydda kaptenen
Förstör krigsrum (War Room)
Eliminera befälen (Command Staff)

- Rör dig åt höger för att komma av stegen som du står på och gör dig redo att ta dig an de två vakterna som kommer ner för trappan. Skjut killen som står utanför förhörsrummet (1) men du ska inte frige kaptenen riktigt än. Gå vänster och ta höger i svängen, skjut alla nazister i förrådsrummet till vänster.
- Spring genom resten av av den här banan och skjut alla fula nazister som du ser, men var försiktig när de kommer från de små sidogångarna och överraskar dig. Högst upp i trappan (2) ska du vänta ett ögonblick på att två soldater kommer och utmanar ödet. Döda de båda och ta sedan hand om deras kamrater innan du går tillbaka till förhörsrummet.
- Slå sönder glaset och döda soldaten innanför. Nu kan du frita kaptenen som sedan kommer att gå till var och en av cellerna för att låsa upp dem, och din uppgift här blir att se till att nazisterna som möter honom inte slår honom alltför många gånger. Innanför de flesta av celldörrarna finns godsaker för dig att ta, titta under sängarna.
- Krigsrummet (War Room) är gömt nästan i slutet på banan, sväng bara höger när du kommer högst upp i trappan som leder till den långa korridoren och tryck ⓐ framför den stora tavlan för att öppna den gömda dörren. Gå ner en bit och skjut först soldaten och sedan resten av gänget som uppenbarar sig. Nu är det bara att knalla in i det hemliga rummet och kasta en granat för att totaldemolera det. Kom bara ihåg att inte stå för nära. Det kommer fler fiender från korridoren (3) så döda dem, och nu har du en väg ut.

NYCKEL

- Kaptenen (Captain)
- Nazister
- Första-hjälpen-låda
- Krigsrum (War Room)

BANA 17: MAYHEM IN THE MONASTERY

UPPGIFTER:

Lokalisera Quartermaster Ledger
Förstör krigsmaterial (Munitions)
Förstör utrustning (Supplies)
Förstör alla halvbandsfordon (Half Tracks)

● Det här är den svåraste banan hittills, så du gör bäst i att ta det lugnt och inte använda din extra energi om du inte absolut måste. Från början ska du bara gå rakt fram och skjuta vakten som rör sig bort från dig (till höger). Han kommer att vända sig om för en sekund, så du måste vara snabb. Det här kommer att locka fram en massa andra fiender, så var beredd på att två stycken dyker upp bakom pelarna och två andra kommer bakom dig.

● Halvbandsvagnarna är farligare än de ser ut, och deras ammunition förstör det mesta som kommer i dess väg. Spring framåt och skjut vakten till höger och hoppa sedan undan för att ta skydd. Ytterligare en eller två vakter kommer farande så döda dem innan du försöker dig på mördarfordonen med din Panzerfaust. Stå kvar där du är en stund och skjut när du har dem i sikte. Du har bara ett kort ögonblick på dig innan den börjar skjuta mot dig, och blir du träffad så är goda råd dyra. Skicka alltså iväg en missil och ducka. Upprepa igen. Gå tillbaka till den lilla alkoven som du passerade i korridoren (1) och kurera dig om du tog skada.

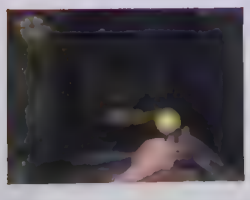
● Högst upp i trappan står två soldater. Ta hand om dem på bästa sätt. I slutet av korridoren ska du skjuta några skott med ditt högljudda maskingevär, och sedan ska du backa något tills nazisterna som ligger gömda kryper fram. Det finns ännu ett energipaket till höger om dig.

● På gångbanan (2) ska du dra uppmärksamhet till dig från två vakter som står runt hörnet. Sedan är det bara att döda dem när de ska kolla vad som står på. Det kommer ytterligare två vakter ur mörkret, så var beredd på det.

● Det finns även en handfull soldater inuti byggnaden. Gör rent hus på området framför dig innan du kravlar dig igenom en liten öppning och där du ska förstöra en halvbandsvagn. Alternativet till detta är att du kan spränga vagnen i luften om du väntar i dörröppningen på att vagnen ska köra på lådorna och då skjuta på den tills den sprängs. Den lilla öppningen som leder in till byggnaden vaktas av några snubbar på vardera sida och några vakter står även runt hörnet.

● Nu kommer det svåraste på hela banan (3). Gå förbi stegen och skjut alla soldater du ser utan att gå förbi väggen. Sikta sedan högt och kasta en granat över väggen så att den dödar killen på andra sidan. Retirera och skjut alla som kommer efter dig. Försäkra dig nu om att du har en hel del energi att ta av innan du springer förbi väggen på din högra sida. En soldat håller koll på en massa vapen på den lägre väggen och han kommer definitivt att göra vad han kan för att mata dig full med bly när du försöker springa förbi, så fortsätt bara att springa och skjut honom samtidigt. Spring nu *snabbt* tillbaka och klättra upp för stegen där du hittar ett till maskingevär. Ta sikte och skjut alla vakter som uppenbarar sig.

● Om du tar dig igenom den lilla öppningen bakom den lägre väggen, så kommer du till ett stort rum, och loggboken finns att hitta på golvet framför de stora blå dörrarna. Vad beträffar halvbandsfordonen så måste du ta hand om vakterna först och främst, och sedan skjuta inifrån korridoren. Var försiktig så att du inte skadar dig själv.



NYCKEL

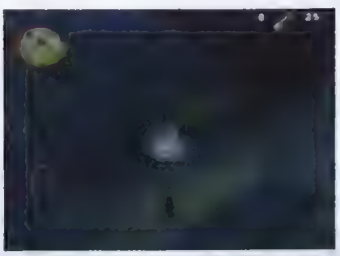
- Utrustning (Supplies)
- Första-hjälpen-låda
- Loggbok (Quartermasters Ledger)
- Halvbands-fordon

BANA 18: PLANS FOR DESTRUCTION

UPPGIFTER:

Hitta sprängmedel (Explosives)
Ta ritningarna
Aktivera generatorn
Aktivera tåget (Train)

- Många av vakterna på den här banan har skyddsvästar under sina uniformer, så du bör ta för vana att sikta mot huvudet. Ditt hagelgevär må vara kraftfullt, men bara på nära avstånd. Välj ett annat vapen för att ha ihjäl krypskyttarna som ligger utspridda över hela banan.
- För att ta dig in i den lilla kojan där ryggsäcken ligger (1), så ska du gå upp för den lilla sluttningen mittemot och använda maskingeväret. Sikta mot soldaterna som kommer mot dig, men skjut på bränsletunnorna upprepade gånger tills de exploderar. Nu kan du ta bomberna.
- Vid vägskylten (2) ska du ta vänster och plocka med dig första-hjälpen-lådorna som ligger uppe vid dörren till fabriken. Använd nu stegarna för att ta dig upp till de mer svåråtkomliga ställena. Rakt framför dig kommer nu en slingrig sluttning. Vid slutet av denna hittar du din kontakt som har ritningarna. Följ med honom ner för berget och beskydda honom mot nazisterna som attackerar.
- Vid början av bergsstigen (3) så ska du vara på din vakt eftersom stället kryllar av krypskyttar och andra fiender. På andra sidan bron finns en tunna som du ska spränga för att få fram en liten välkommen överraskning. Inne i staden ska du gå på vänster sida och vara beredd på att skjuta. Nu ska du till att börja med sätta igång generatorn och sedan, på håll, döda killarna som står bakom barrikaden och gå in i den största byggnaden (upp för trappan), och där finns spårvagnen.



NYCKEL

- Kontaktperson
- Första-hjälpen-låda
- Ryggsäck (Backpack)
- Generator

BANA 19: SABOTAGE!

UPPGIFTER:

Hitta kontrollrumsnyckeln (Control Room Key)
Aktivera dörröppningsmekanismen
Förstöra V1-maskinerna
Försöra V1-förrådet (V1 Stockpile)

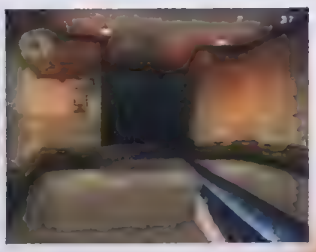
● För att hitta nyckeln till kontrollrummet måste du döda nazistvakterna på det första området och sedan springa till slutet av korridoren och ta vänster. Rör dig sakta framåt så att du inte blir upptäckt av vakterna som lurar i hörnen. En av killarna i närheten av barackerna har nyckeln (1) och den ger han snällt till dig om du ger honom några blykulor.

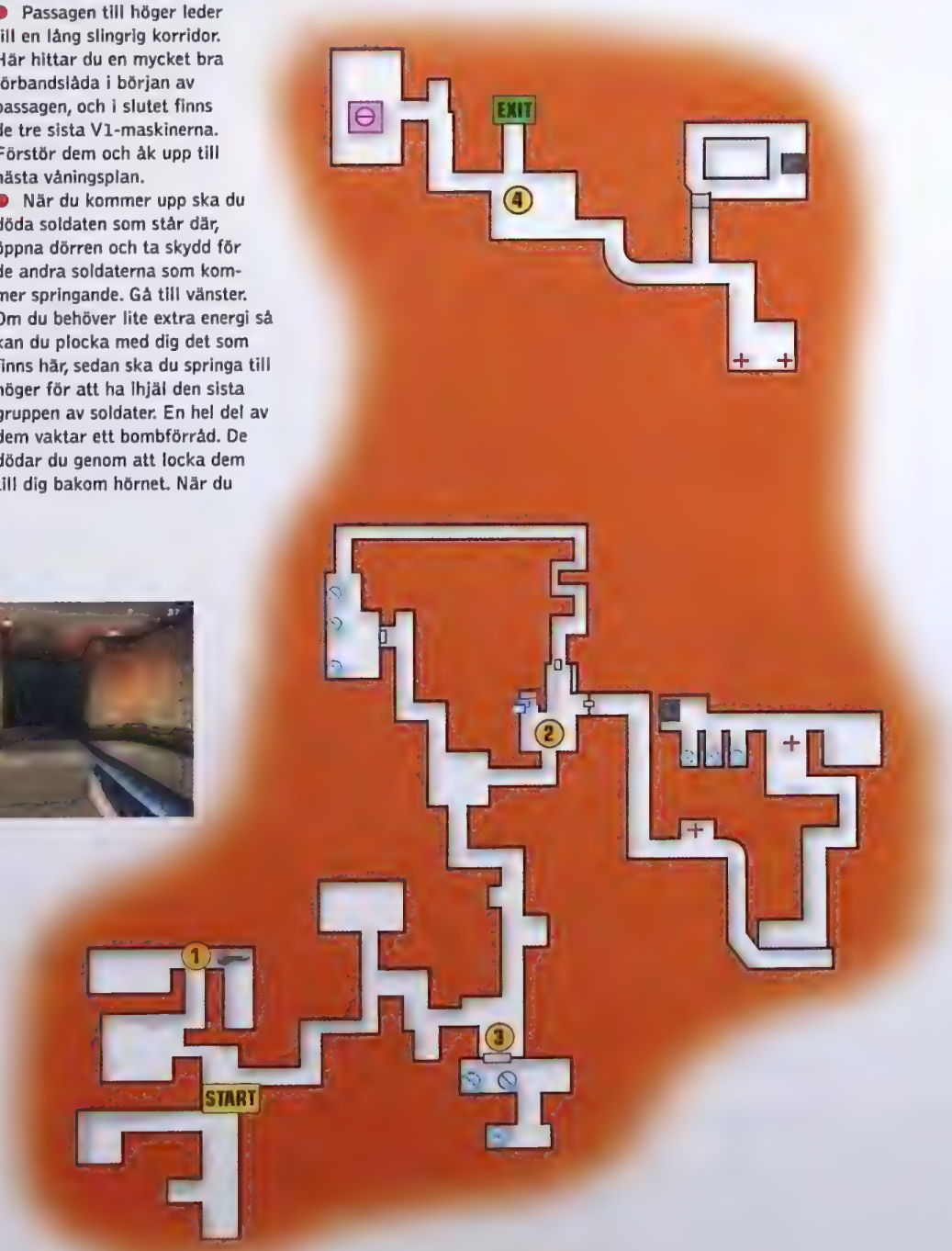
● När du hittar kontrollrummet (2) så ska du öppna silverdörren med din nyckel och trycka på knappen som du hittar där inne. Vänta på de tre vakterna som är på väg för att se vad som står på och skjut dem. Gå ut genom dörren till vänster och så småningom hittar du en lufttrumma som du kan krypa igenom så att du kommer till de tre V1-maskinerna. Bomba dem.

● Det finns en annan dörr som du öppnade precis i början (3) innan du kröp igenom lufttrumman (innan den smala korridoren). Här hittar du ytterligare tre V1-maskiner. Innan du förstör dem så måste du först ta hand om några vakter. Bomba maskinerna i den ordning de står, och vänta sedan precis i närheten av den tredje och döda vakterna precis när de tänker attackera dig. Plocka upp den utrustning du vill ha och gå nu tillbaka till kontrollrummet.

● Passagen till höger leder till en lång slingrig korridor. Här hittar du en mycket bra förbandslåda i början av passagen, och i slutet finns de tre sista V1-maskinerna. Förstör dem och åk upp till nästa våningsplan.

● När du kommer upp ska du döda soldaten som står där, öppna dörren och ta skydd för de andra soldaterna som kommer springande. Gå till vänster. Om du behöver lite extra energi så kan du plocka med dig det som finns här, sedan ska du springa till höger för att ha ihjäl den sista gruppen av soldater. En hel del av dem vaktar ett bombförråd. De dödar du genom att locka dem till dig bakom hörnet. När du har tagit hand om de här fulingarna så spränger du förrådet och springer till den mörka tunneln som du passerade för en stund sedan (4).





NYCKEL

- V1-maskin
- Hiss (Lift)
- V1-förråd (Stockpile)
- Dörröppnings-mekanism
- Nyckel
- Första-hjälpen-låda

BANA 20: SIDECAR SHOOTOUT

UPPGIFTER:

Förstör den första uppskjutningsplatsen (First Launch Site)
Förstör den andra uppskjutningsplatsen (Second Launch Site)
Ta dig ut ur staden

- En relativt kort och enkel bana, men också en av de roligaste. Redan från allra första början så blir du attackerad, så döda vakten rakt framför dig och skjut sedan hans polare på höger hands sida. Det finns några fler vakter bland träden och lite ammunition till vänster (1) i början på vägen.
- När du åker bredvid din kamrat så är det bara att hålla inne avtryckaren och mata alla runt omkring dig med kulor. Lådorna och tunnorna får gärna sprängas då de kanske tar med sig några soldater av bara farten. Där vägen är total-förstörd (2), varvar din polare bara motorn, och ni seglar över.
- Vid den första uppskjutningsplatsen (3) ska du skjuta några soldater som vaktar området och ta med dig lite extra energi innan du planterar bomber här och springer tillbaka till cykeln. Du behöver nog knappast kurera dig efter så här lätt motstånd.
- Kör vidare mot nästa V1-uppskjutningsplats (4) och döda så många soldater och officerare som du bara kan. Fortsätt att hålla inne avtryckaren längs hela vägen, du har ammunition så det räcker. Sikta även denna gång på lådor och tunnor som finns utplacerade för att få lite extra hjälp av dem när du spränger den andra avfyraren. En grupp vakter väntar på dig när ni kommer fram och de kommer att göra allt de kan för att förgöra dig, så ta det varligt. När du väl är färdig med den sista uppgiften, så hoppar du bara upp på cykeln igen, och saken är biff.
- Detta var den andra delen av vår kompletta lösning. Läs den tredje och sista delen i nästa nummer. ■

KEY

+ Första-hjälpen-låda

Uppskjutnings-plats (Launch Site)

DET HAR ALLTID VARIT KUL ATT SPELA BILSPEL, OCH NU BLIR DET ÄNNU ROLIGARE, NÄR DU FÅR KLURIGA UPPDRAG ATT LÖSA. KOLLA IN DEL ETT AV VÅR KOMPLETTA LÖSNING AV DRIVER 2. VI BÖRJAR STORSTILAT I CHICAGO OCH HAVANNA.

Driver 2: Back On The Streets

SMÅ TIPS PÅ VÄGEN:

Uppföljaren har många fler hinder utplacerade än originalet. Det är därför absolut nödvändigt att hålla fingrarna i styr och tungan rätt i mun när du kör i höga hastigheter. Använd både fot- och handbroms när du måste tvärstanna, känner du att du har tappat kontrollen och kommer att krascha, så är det bara att ställa sig på bromsen för att minimera skadorna.

BROTT: Bilstölder, rymning från polisen, du vet, det vanliga. Ju fler brott du gör, desto fler poliser kommer du att ha efter dig som försvårar ditt arbete.

UPPMÄRKSAMMA: Ta en liten biltur och/eller spela Driving Games för att lära känna städerna innan du börjar med dina uppdrag. På detta sätt lär du dig vilka genvägar som finns, vilka bilar du kan stjäla under spelets gång och du hittar olika landmärken.

Håll alltid den lilla röda pilen under uppsikt. Låt honom runda ett hörn och sedan är det bara att trampa pedalen i botten för att hinna ikapp.

CHICAGO

UPPDRAG 1 – SURVEILLANCE TIP OFF

Ta den väg som är markerad på kartan för att möta din partner Jones i hans bil.

UPPDRAG 2 – CHASE THE WITNESS

Dra på lite extra hästkrafter och sätt efter vittnet. Det är inte så klurigt alls, utan håll bara ögonen på vägen och se upp för andra bilar när du kör genom korsningar.

UPPDRAG 3 – TRAIN PURSUIT

Vittnet tar tåget, men följ inte efter vittnet på den vägen, utan ta den väg som du ser på kartan så kommer du fram till tågstationen före honom. Spring upp för trapporna för att ta honom, och ser man på, det är radiopsykologen Frasier Crane.

UPPDRAG 4 – TAILING THE DROP

Du börjar det här uppdraget nere vid Neiga flygfält, och du ska följa efter The Drop. Använd din Proximity Metre som talar om för dig om du ligger för nära eller för långt ifrån ditt byte. Tricket är att alltid ligga precis mitt emellan.

UPPDRAG 5 – ESCAPE TO THE SAFE HOUSE

Hoppa ut ur din bil och sno en annan som står alldeles intill West Side Freeway. Nu fattar du väl själv att du kommer att få ett koppel av poliser hängande efter dig. Fortsätt att byta bilar så fort du kan, och när det är gångavstånd till gömstället så går du sista biten till fots.

UPPDRAG 6 – CHASE THE INTRUDER

Gömstället var inte så säkert trots allt! Efter att ha fått en rejäl smäll och en blodig näsa så ska du jaga en brasiliansk kille, eller åtminstone så ser han ut att vara brasilianare. Det är en god idé att gena över gräsmattan bakom kyrkan precis när du lämnar gränden du befinner dig i. Du ska försöka förstöra hans bil genom att tvinga in honom i husväggar och/eller trafiken. Alternativet är att slå klockan. Ligg tätt efter honom och håll dig alert när han kör mot Goose Island. Om du får tillfälle till det, så är det bra att byta bil.

UPPDRAG 7 – CAINE´S COMPOUND

Här träffar du en otrevlig typ vid namn Solomon Caine. Det blir ett våldsamt möte eftersom du lyckas undvika att få en kula i huvudet bara med en hårsmån. Hoppa in i bilen och kör söderut i inhägnaden och sedermera ut på vägen. Allt du behöver göra nu är att undvika lastbilsbarrikaden, och vips, så har du klarat uppdraget. Det är lite trixigt, så du får förbereda dig på att kanske försöka några gånger.

UPPDRAG 8 – JONES´ RENDEZVOUS

Ta det lugnt och försiktigt, försök att hålla dig borta från problem tills du kommer fram till Jones område. Här kryllar det av poliser så du måste sno en bil på ett mycket listigt och framför allt osynligt sätt. Följ kartan för att ta reda på snabbaste vägen.

UPPDRAG 9 – LEAVING CHICAGO

Här kan du också ta det allmänt lugnt. Kör genom några parker eller genom gränder så kommer du så småningsom fram till stationen.

1+6
Navy Pier
END
Neiga Field
4
Grant Park
3
Gold Coast
Downtown
Chinatown
Praire Ava
Historic Dist
Goose Island
8
Greektown
5
Ukrainian Village
CITY OF
CHICAGO
LEDTRÅDAR
START FÄRDVÄG
1 .....
2 SE TEXT
3 .....
4 SE TEXT
5 .....
6 SE TEXT
7 .....
8
9 SE TEXT

HAVANA

Jaga Lenny till Castros Havanna där han söker skydd för Caine. Även här finns det brasilianska killar som inte backar för att ta i med hårdhandskarna. Du minns väl vad som hände i Chicago?

UPPDRAG 10 – FOLLOW UP THE LEAD

"Back off, you're too close/You're losing him" Känns detta igen månne?

UPPDRAG 11 – TAKE OUT THE ESCORT

En klurig uppgift det här. Samtidigt som du håller bilen under uppsikt (Pursuit), så ska du ta hand om eskorten (Chase).

UPPDRAG 12 – EXPLOSIVES TO THE LOCK-UP

Ingen förklaring behövs.

UPPDRAG 13 – STOP THE VAN

Här kör du längs motorvägen medan galningen släpper ut en massa sprängmedel genom bakluckan i sin van. Försök att hålla dig på vänster sida av vägen, för trots att du får mötande trafik så undviker du att förlora ditt byte.

UPPDRAG 14 – FIND THE CLUE

Krocka med de fyra bilarna (se kartan A, B, C, D). Efter att ha brassat runt stan hela dagen så krockar du först med A och B, sedan kan du testa hur långt dina nerver räcker när du kör chicken race med C och D.

UPPDRAG 15 – ESCAPE TO THE FERRY

Enklare om du smyger, men å andra sidan så kommer poliserna ändå att få syn på dig förr eller senare. Det blir nog inget problem att klara den här banan om du redan har kommit så här långt. Använd dig av dina erfarenheter och kolla kartan för närmaste väg dit.

UPPDRAG 16 – TO THE DOCKS

Nu är du på andra sidan vattnet, så du ska följa kartan så att du kommer till hamnanläggningen. För att komma in i tunneln så är det absolut lättast om du gör det från vägen då du kör av vägen precis innan tegelväggen börjar. På det här sättet blir du sannolikt av med din lilla "svans" också. Gör en cool U-sväng och kör lugnt in i tunneln. Kör inte som en galning genom tunneln om du inte har någon efter dig, för det blir jobbigt om du kraschar här. Den sista biten är riktigt svår, så här måste du verkligen lägga ner hela din koncentration på att inte köra in i något. Alternativet till tunneln är att försöka bli av med dina förföljare i närheten av Capitollo, och sedan köra på småvägar fram till hamnen.

UPPDRAG 17 – BACK TO JONES'

Var försiktig om din bil en stund till nu, för du får inte alltför många chanser att byta upp dig. Ta Route 16 tills du kommer fram till den gamla delen av Havanna, där Jones är. Nu är det antagligen lite svettigt eftersom polisen med största sannolikhet ligger efter dig som blodhundar. När du ser tunnelingången till höger, titta efter Jones bil till vänster och gör en skarp inbromsning.

UPPDRAG 18 – TAIL JERICHO

Se kartan. Se till att inte tappa bort honom.

UPPDRAG 19 – PURSUE JERICHO

Det är bara ren och skär viljestyrka som kan ta dig igenom den här banan. Du måste vilja fånga honom till 190%! Ta det lugnt i korsningar och där du inte har fullgod sikt, men bränn på allt vad du bara kan på raksträckorna.

UPPDRAG 20 – ESCAPE THE BRAZILIANS

En variant på Survival Mode. En mix av motorvägskörning och körning i gränder, parker och på genvägar. Du ska lämna Havanna, och du har fångat Jericho. Det var ingen som påstod att det skulle bli lätt, men du klarade det.
Kolla in nästa del av lösningen i nästa nummer.

CITY OF HAVANA
East Havana
15
13 ENDS
17 ENDS
16
Lazaro
Old Havana
19
Ferry
Vedado
11
12
B
10
13
18
A+C
D
Enmenada De Alteres
Plaza De La Revolutión
17

DET TAR ÅR OCH ÅTER ÅR FÖR ATT FÅ BLI EN SKICKLIG SPION, MEN M HAR SKRIVIT EN LITEN SNABBGUIDE I HUR DU BLIR EN SUPERSPION SUPERFORT.

The World Is Not Enough

LYSSNA NOGA NU, 007...

Jag har skrivit ner några små tips till dig Bond, så att du lättare ska klara av ditt uppdrag. Dina vapen är försedda med målsökande sikte och du ser att en fiende är i närheten när hårkorset byter färg från grön till röd. Om du vill så kan du sköta den här proceduren själv, och då aktiverar du Aim/Snipe Mode (L2).
Bekanta dig med de andra kontrollerna och kom ihåg att du kan använda dina små hjälpmedel när du vill och byta ut dem mot varandra mitt i spelet med hjälp av dina menyer.
Du hittar mer detaljerade planritningar över de klurigare platserna du kommer att besöka. Och James, försök att vara försiktig.

THE COURIER

Använd dig av VLF för att passera genom metalldetektorn utan att den går igång. Lura bort vakten från dörren genom att smyga bakom pelarna. Passera genom dörren, tryck på hissknappen och där hittar du en övervakad korridor. Skjut sönder fyra kameror genom att sikta och sidsteppa ut från hörnen. Skjut även sönder kameran i den andra korridoren och knata in på vaktavdelningen. Överraska de två vakterna i det första rummet och ta prylen som finns där inne. Om larmet råkar gå igång så bör du tysta det med detsamma. Fortsätt genom korridoren och döda vakterna som du möter och ta så hissen upp till Penthouse. Skjut den första vakten och sno med dig hans vapen. Skjut ner alla andra synliga vakter och ta vänster, sedan går

du genom den första dörren till höger precis runt hörnet. Döda vakten och gör sedan rent hus i vaktrummet. Ta alla vapen du kan hitta och glöm inte fingeravtrycksscannern. Använd lasern till att öppna dörren, ta höger och öppna den sista dörren. I Lachaise rum ska du ta väskan och krossa fönstret med den så att du får en flyktväg.

KING'S RANSOM

Skjut ner alla vakter och glöm inte killen ovanför dig. Använd Ingalls på resten av vakterna och spring upp för trappan. Väl där ska du springa genom en smal korridor och plocka upp vapen på höger sida och sedermera gå ner för en trappa. Ta vapnet/vapnen och spräng en tunna så att du får en kortare väg genom rummet. När du är ute igen ska du gömma dig i den lilla alkoven, plocka upp vapen och börja skjuta. Granatkastaren skall elimineras samtidigt som du tar hand om resten av fienden. Tre killar försöker komma åt dig, så göm dig för dem och invänta ett bra skottläge. Gå ut ur rummet till höger. Skjut ännu fler vakter samtidigt som du försöker ta dig upp för trapporna.

COLD RECEPTION

Skjut ner marktrupperna och några killar uppe på röret innan du plundrar deras förråd. Använd krypskyttegeväret till parahawken och åk sedan in i röret igen. Döda killen du ser framför dig och åk sedan neråt/vänster för att upprepa. Plocka upp TMP och meja ner ännu en snubbe. Ner i röret igen, till vänster. Skjut inte, utan stanna framför Elektra och sedan kan du skjuta de som kommer på avstånd. Stanna kvar hos Elektra och skjut alla som kommer åt ert håll, och till sist kan du hand om parahawkerna.

RUSSIAN ROULETTE

Gå till rummet som ligger till vänster och lär dig hur spelet fungerar. När du känner dig något sånär säker på det så kan du gå fram till den blonda urpingen och snacka ett tag med henne så att hennes pojkvän blir sur. Nu ska du ta dig in i Zukovskis rum. Tala med mannen som du nu ser och av honom får du ett slags passermärke som du använder dig av för att ta dig in på VIP-området. Här inne får speldjävulen i dig sitt lystmäte eftersom det handlar om riktigt stora pengar. Du satsar 5000-10000 dollar per omgång, och kom ihåg att dubbla eller splitta när du har flyt. När du har tjänat 100 000 dollar kan du gå till Robbies rum.

NIGHT WATCH (se karta till höger)

Använd kartan för att hitta rätt. Ta hand om alla vakter du träffar på, men använd elpistolen så att du inte väcker de andra vakternas uppmärksamhet i onödan. Möt Davidov i rummet som ligger utanför spelrummet (Game Room), och skjut dig sedan ut till garaget.

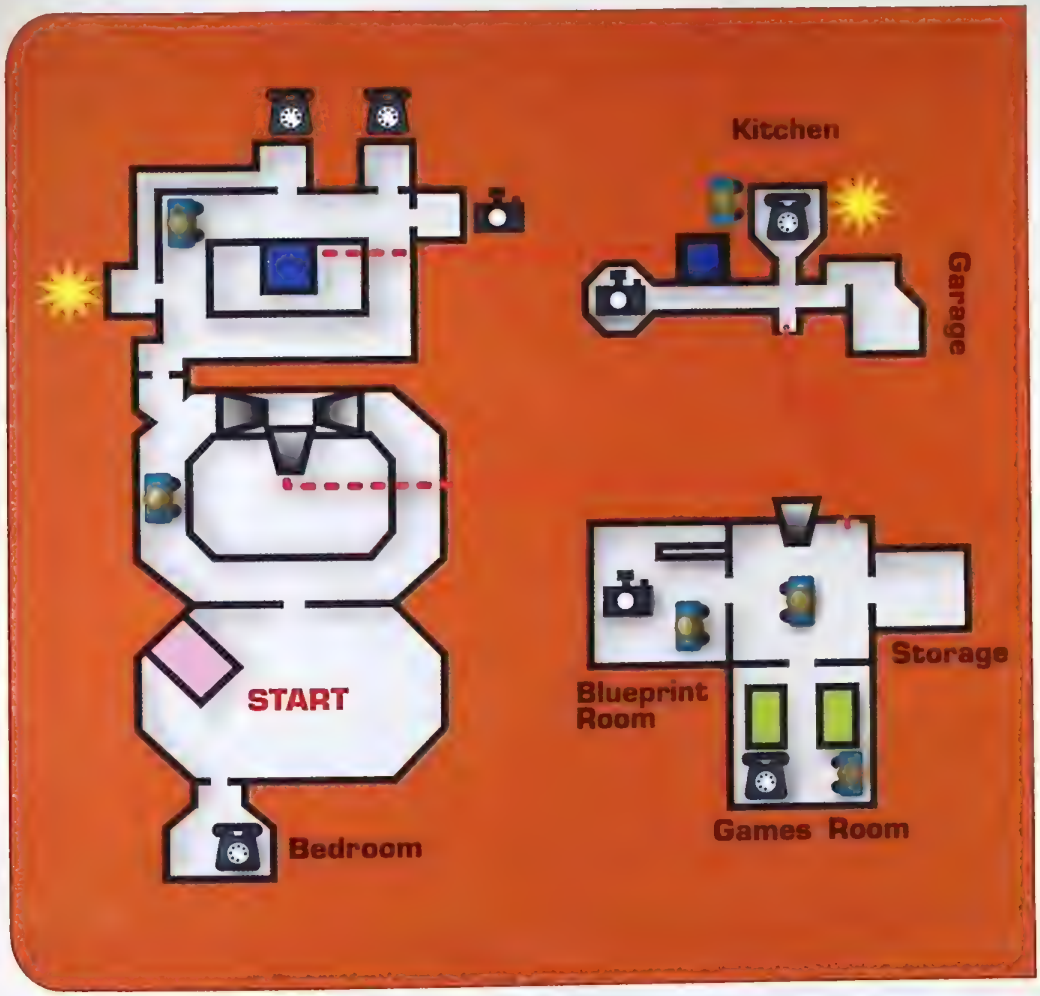
MASQUERADE

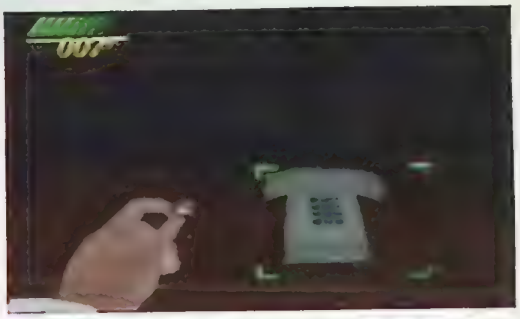
Gå igenom hela korridoren och visa Arkovs pass för att ta dig in i labbet och plocka på dig kortnyckeln. Gå tillbaka samma väg och ta vänster. Plundra förrådet till höger innan du fortsätter. Sätt på dig dina mörkerglasögon och släck lampan. Göm dig bakom en tunna när vakterna kommer och ska fixa lyset, smyg förbi dem och ta dig in i rummet med hjälp av din nya kortnyckel. I det stora rummet ska du ta höger och gå runt (förbi teknikern). Visa Arkovs pass för att ta dig in genom första dörren till höger.
Ta med dig brickan som du hittar här och gå tillbaka till korridoren. Gå neråt och visa brickan för vakten så att du kommer in i labbet med två tekniker. Tryck på knappen i huvudrummet så att dörren öppnas och ta några steg bakåt så att du kommer in. Här träffar du Dr. Jones och du måste skydda henne genom att skjuta ner alla elakingar (du hittar vapen till höger). När hon utropar "I've got it", så ska du springa efter Renard och bomba (→) innan dörren stängs. Skynda dig på så att du hinner ta lokaliseringskortet. Använd kroken för att svinga dig ut i frihet.

FLASHPOINT

Ta dig in på Channel 1, eliminera terrorister och gå in i kontrollrummet för att döda kidnapparna innan de börjar döda oskyldiga. Tryck på knappen så att Channel 1:s strömförsörjning bryts. Rör dig mot Channel 2 och

NIGHT WATCH





LEDTRÅDAR

- Telefon
- Avledande manöver
- Vakt
- Bevis
- Kortnyckel

plocka upp vapen, IAC Defender (välj detta) och ammunition från ett litet förråd till vänster. Använd den angränsande korridoren för att ta dig till Channel 2 och gå in i det första rummet till höger. Döda tre terrorister och förstör strömförsörjningen även här. Ta dig till Channel 3 och på vägen kan du passa på att kika efter godsaker i de två förråden du passerar. Ta dig hukande in i kontrollrummet och förstör Channel 3. Plocka på dig saker på väg ut till Control C. Ha ihjäl tre fulingar och gå in i Pipeline A. Gå upp för trapporna, hitta en alkov med vapen och skjut några skurkar när du ändå är igång. Sätt på dig mörkerglasögonen, gå in i röret och sätt igång att skjut på allt som är rött. Möt här Dr. Jones och stanna så nära henne du kan för att försvara henne. Fortsätt att skjuta ner killar tills hon säger "Got it", och då går ni till den väntande bilen.

CITY OF WALKWAYS

Skydda dina polare och när de är i säkerhet så ska du skynda upp för trapporna och ut för att möta helikoptern. Skjut två skurkar och fyra av några missiler mot helikoptern. Spring upp till bilen för att skaffa mer ammo, och spring tillbaka igen för att fortsätta din attack. Fortsätt så här tills den första helikoptern ger upp och störtar, och då ska du springa mot rören igen (till vänster), så att du kan gå inomhus. Ställ dig beredd att skjuta alla fiender som kommer nerifrån och upp mot dig. Spring sedan ner och skjut resten av fulingarna. Notera dörren till vänster och spring sedan upp för trapporna mittemot för att samla på dig vapen. Spräng bort dörren och spring återigen ut. När du är ute så ska du fortsätta springa. Ta vapnen som finns till höger om dig och gå ner för den första trappavsatsen för att hämta signalpistolen. Gå tillbaka till gångvägen och släpp ut gas under helikoptern som finns där. Tänd på gasen med din signalpistol.

TURN COAT

Låt civilaren på hörnet vara ifred och ta istället hand om krypskytten så snart du bara kan. Gör samma sak precis runt nästa hörn. Notera en dörr till höger, och när kusten är klar kan du hitta vapen bakom lådorna. Gå igenom dörren. Gå ner för trapporna ner till tunnelbanan och skjut ner tre skurkar, men lämna de civila ifred. Gå in i tågvagnen med krypskyttegeväret i högsta hugg och var beredd på att avända det. Repetera detta i nästa vagn också. Det finns inga civila i nästa vagn så ta först hand om skurkarna och spräng sedan en låda där det finns vapen till dig. Nu är det bara två avskum kvar att ta hand om, du tar dig lätt ut ur tåget. Nu ska du möta Bullion och använda antingen din explosiva penna eller dina andra sprängämnen för att öppna dörren. Spring genom korridoren och glöm inte att plocka med dig vapen som finns i ett rum till vänster. Fortsätt tills du når bombplatsen. Kortslut räknaren till bomben och spring tillbaka till tunnelbaneplattformen, Spring upp för trapporna och jaga Bullion.

FALLEN ANGEL (se karta på nästa sida)

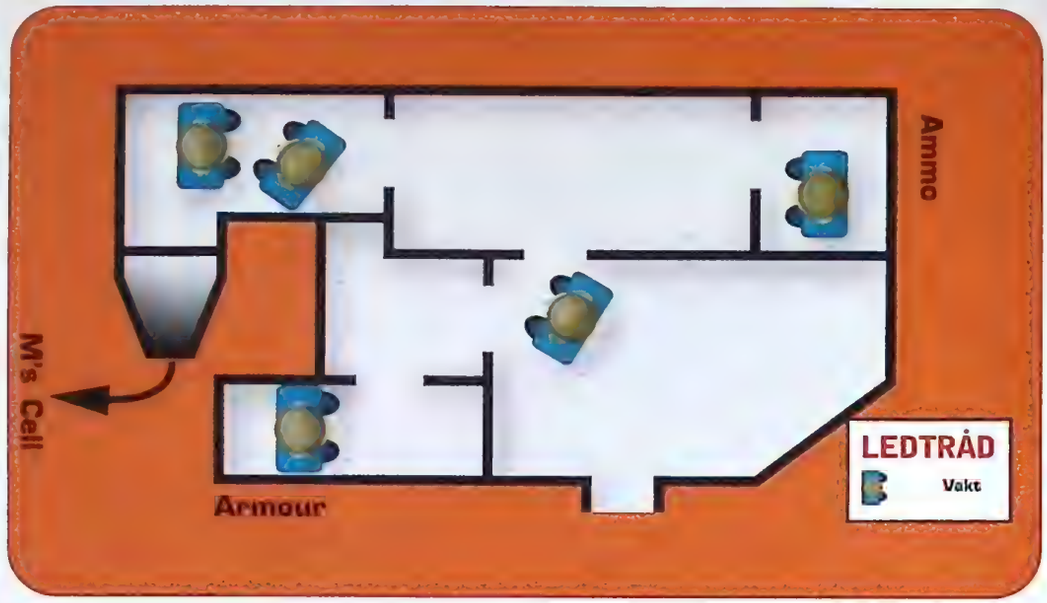
Börja med att gå igenom alla de sex små rummen för att plocka på dig så mycket prylar som möjligt. När du möter en vakt så är det bara att trycka ner honom i skorna och ta hans vapen. Se till så att kusten är klar och fortsätt vidare till hörnet längst bort till höger. Ta hand om alla störiga vakter och ta dig upp för trappan i trapphuset till nästa våningsplans dörr. Gå igenom dörren och gå till de två låsta dörrarna till vänster. Ta ett steg åt sidan och meja ner vakten och Bullion som står där. När du har oskadliggjort dem så kan du plocka på dig allt du vill ha, inklusive Bullions nyckel.
Gå tillbaka till trapphuset och upp till nästa våningsplans dörr. Använd nyckeln som du just plockat med dig för att ta dig in. Här får du användning av kartan. Ta reda på var M håller hus och ta dig ner till våningsplanet under igen. Använd kortet till att öppna två dörrar och plocka med dig den explosiva pennan från M:s handväska. Gå tillbaka till M och använd pennan

till att öppna dörren åt henne. Ställ dig i trappan så att du får fritt skottläge när vakterna kommer för att stoppa M. När lösenordet är inskrivet så ska du bege dig tillbaka till M:s cell och hämta lite utrustning för att sedan gå tillbaka till det stora trapphuset. Bege dig till översta våningen och gå in. Här träffar du Elektra och Gabor. Döda alla vakter som kommer i närheten och följ sedan med Elektra och hämta vapen (du kommer att behöva dem). Upprepa om du får tillfälle. Skjut Gabor innan har får chansen att skjuta mot dig. Det enda sättet att förgöra honom för gott, är att plocka upp bomberna som han kastar mot dig och kasta tillbaka dem mot honom. När han väl är insomnad så ska du ta hans kort och sedan skjuta Elektra.

MELTDOWN

Vid T-korsningen ska du göra en U-sväng till höger och göra rent hus i alla de små rummen i korridoren. Där hittar du bland annat nyckeln till kontrollrummet. Om du möter några vakter på väg tillbaka till T-korsningen så vet du vad som ska göras. Väl framme vid korsningen så ska du svänga till vänster. Använd nyckeln för att passera genom dörren. Skjut på brandsläckaren för att ta ett hastigt farväl av de två killarna som befinner sig i närheten. Ta till höger i nästa sväng. Plocka upp alla bra saker som du hittar. Ta dig ner via luckan och skjut på lådan som du hittar där det ligger bra vapen. Tryck på knappen för att komma in i ventilationssystemet. Kravla dig igenom utrymmet. Snart hör du Renards diaboliska skratt, och då vet du att du är nära. Döda hans hejduk lite snyggt precis när du tar dig ut genom luckan och ner i rummet där de befinner sig. Förstör alla lådor som följer och aktivera sedan strålningsdetektorn när du går mot det radioaktiva rummet.

FALLEN ANGEL: M'S PRISON LEVEL



Öppna dörren och skjut ihjäl några killar som har på sig något som ser ut som rymddräkter. Var noga med att kolla strålningshalten. Använd nu din Defender eller något annat saftigt vapen för att klara dig helskinnad från banan.

När du väl kommit genom ditt lilla inferno, så ska du jaga Renard mot rummet där plutoniumet förvaras (Plutonium Room) och samtidigt skjuta ner alla som ser ut som elakingar. Se upp för krypskytten ovanför dig. Väl framme ska du ta dig in i missilrummet och ta Renards nyckel. När du är inne i rummet så är det bara att skjuta sönder kontrollpanelen. Ta dig tillbaka samma väg som du kom och släpp Dr. Jones fri. Nu klarar du resten utan hjälp.

NÄSTA MÅNAD:

SISTA DELEN
AV LÖSNINGEN TILL
MEDAL OF HONOUR UNDERGROUND, DRIVER 2.

DESSUTOM:

HELA LÖSNINGEN PÅ
TOMB RAIDER: CHRONICLES

Yesitworks är en mötespunkt för dig som arbetar inom IT. Till skillnad från många andra tycker vi om att lyssna på ditt prat och vi förstår vad du säger. Hos oss utbyter du erfarenheter med andra i branschen och skapar nya kontakter via chat, aktiviteter, mail och telefon. Du kan alltid kontakta vår karriärcoach när du vill bolla idéer, få hjälp med strategiska vägval, planera karriären, få tips på vidareutbildningar och svar på kompetensfrågor.

Ibland behöver vi IT-människor någon att prata med. yesitworks.com

INSÄNDARE

Skriv till oss om du undrar över något eller vill tycka till! Vi förbehåller oss rätten att redigera i insänt material. E-post som innehåller bifogade filer åker direkt i papperskorgen.

THE LAST REPORT

Tjena
Jag såg i nummer 39 att någon med namnet Magnus skickade in hit och sökte några tips till *The Last Report*. Ni visste inte att det fanns något sådant spel (konstigt, enligt min mening). Jag skulle vilja ge några tips. Försök att hitta alla saker i lådor och så vidare, titta på TV:n och försök gå in på datorn. När du kommer ut till bilen finns några saker i handsfacket. Om du kör till din döda flickväns hus kommer det nån gång att stå några arbetare vid en bil där. Om du lånar dräkten kan du gå in i din flickväns lägenhet och åka upp till hennes rum.
Robin
Ps: *The Last Report* är ett bra spel. Ni borde testa det

Hej Robin
Nja, det var väl inte kanske så jättekonstigt att vi inte kände till *The Last Report*. Inte ens utgivaren verkar ju vilja kännas vid spelet. Med tanke på de recensioner vi hittade på nätet så verkar det inte som vi har missat något. Magnus blir nog dock glad för dina tips.
Red.

NHL-TIPS

Hej
Här ett onödigt men kul tips till alla med EA:s *NHL 2001*.
När du eller motståndarlaget gör mål ska man hålla inne trekanten. Då är det en man som ropar antingen OH YEAH eller OH NO.
Som sagt, ett onödigt men kul tips.
Mikael Larsson

Hej Mikael
Vi tackar och bockar för tipset!
Red.

LASERTVÄTT

Först vill jag tacka för en superbra tidning.
Jag har några frågor till er.
❶ Varför kan man inte spela PlayStation2spel på PSone?
❷ Kan man rengöra lasern med rengöringsskiva?
❸ Kan man inte göra något mer än spela spel på PSone?
❹ Vilket spel tycker du bäst om, red?
Mvh
The best

Hej The best
❶ Därför att PSone och PlayStation2 är två olika maskiner.
❷ Vi är lite osäkra angående detta, konsultera din lokale konsolhandlare innan du testar.
❸ Du kan spela upp vanliga CD-skivor och med hjälp diverse extratillbehör ska det gå att spela upp MP3 och VCD-skivor. Detta kräver dock ingrepp i hårdvaran.
❹ Just nu spelar jag *Medal Of Honour: Underground* hemma. Längtar efter *Medal Of Honour: Frontline* till PlayStation2.

SLUTA BYT

Hej PSM!
Först vill jag bara tacka för en bra tidning.
Jag är en kille som har prenumererat på eran tidning i över ett år nu och jag har minst ett halvår kvar på prenumerationen. Jag tycker att det har varit för mycket chefredaktörsbyten på senaste tiden, varför byter ni hela tiden?
Jag har börjat tröttna på PSone och det är inte ofta som man köper nya spel. Det senaste spelet jag köpte var *Quake 2* och det spelet klarade jag på tre kvällar, jag slängde ut 399:- på det och de var det inte alls värt.
Det är säkert fler än jag som tycker att PSone är ute nu för att PlayStation2 har kommit till Sverige, men det kostar ju 4500:- och det är det inte värt.
Kommer priset att sjunka?
Och jag vill också säga att alla som tjatar om att bara långa brev blir månadens brev kan sluta med det för att det är innehållet som räknas, jag vet inte hur många gånger som jag har läst det!
Jag vill också ge er lite kritik om att ni tar med insändare som bara skriver att dom bränner spel istället för att köpa original-spel, jag tycker att ni kan slopa dom breven istället för att ta med tio stycken i varje nummer av tidningen.
Jag hoppas att ni inte byter redaktör igen, för att då får ni en prenumerant mindre.
Mvh
Adde

Hej Adde
Ja, varför byter människor jobb? Så många byten har det ju inte varit under tidningens historia, men de byten som har skett nyligen har kommit relativt tätt. Ni som har läst PlayStation-Magasinet ett tag kommer säkert ihåg chefredaktör Tommy Rydling. Tommy fick chansen att bygga upp en ny tidning här på förlaget, och att han ville ta den chansen är ju inte speciellt konstigt. Efter Tommy så tog Andreas Olsson över skutan för en ganska kort period och nu sedan nummer 39 så är det jag som är chefredaktör. Jag har inga planer på att sluta på PlayStation-Magasinet än på ett tag så jag hoppas att du fortsätter att prenumerera.
Angående val av insändare så får vi mycket brev om piratdebatten och vi tycker att det är en viktig fråga. Publicerar vi tillräckligt många vettiga argument mot piratkopiering så kanske det kan påverka folk som är lite osäkra på vad som är rätt och vad som är fel. Att vi tar med tio brev om piratkopiering i varje nummer är förövrigt en stor överdrift.
Red.

TWINE

Snälla snälla snälla PSM hjälp mig!!!
I *The World Is Not Enough*-recensionen stod det att man skulle klara spelet på två dagar men i snart två veckor har jag försökt att klara sista uppdraget. Då menar jag i slutet när man ska stoppa atombomben. Finns det nån guide eller fusk till spelet? Jag blir galen!!!
Daniel

Hej Daniel
Du har fett med tur len! Med start på sidan 66 så hittar du tre tipssidor med *TWINE!*
Red.

PS2 SUGER!

Tjenare!
Ni gör en jättebra tidning med lagom mycket intressanta recensioner med hyfsat snygga bilder på spelen.
Men jag bara frågar lite snällt.
Kan ni snälla göra en lite större tidning typ som Super PLAY. Jag vet att ni inte har råd eftersom man får med en demoskiva. Ni är ju sveriges ledande speltidning och då borde ni ju tjäna rätt mycket pengar ändå.
Ok det var det, jag har några funderingar om PlayStation2.
Jag har köpt en PlayStation2 och jag blev lite besviken.
Alltså grafiken är ju inge vidare. Jag hade förväntat mig något bättre. Den är ju bara lite bättre än Dreamcast och Sony har ju fått lång tid på sig att göra den så bra som de kan.
Och ett till litet bekymmer.
Xbox. Alla snackar ju om den. Det är ju ingen som tycker att PlayStation2 är bra längre. Till exempel så finns det ju inga bra spel och vad jag har läst så är det inte så lätt att göra spel till PlayStation2. Jag tycker till och med att Dreamcast gör snyggare och roligare spel. För det är ju spelen som gör konsolerna bra.
Xbox sägs ju vara gigantisk med att ha den bästa grafiken och så vidare. Och så läste jag att *Metal Gear X* kommer till Xbox. Hahahahahahhahahah! Det kan dom ju bara drömma om.
Hideo Kojima tänker inte göra det spelet till Xbox, det läste jag på nätet. Jag läste också att det kommer att komma EEII (emotion engine II) typ ett chip som man sätter in i hårdisken. Det stod att det skulle nästan bli snyggare än X-box. Men vad kan Sony lova som ingen annan kan?
Jag kräver mer av min maskin, mer känslor och upplevelser i spelen som till exempel *Shenmue*.
jag vill ju att PlayStation2 ska vara den bästa, och den enda maskinen. Så att det blir något slut på den här eviga konsolverkstan. Säg något bra spel till PlayStation2. Jag tycker det bara finns dåliga. Jag har *SSX*. Jag tycker det är bara värt 8/10, det ska vara snyggare än så.
Ni måste hjälpa mig. Jag har blivit besviken på PlayStation2.
Snälla, försök övertala mig varför jag ska tycka att PlayStation2 är den perfekta framtidskonsolen. Varför jag ska tycka att den är bätter än Xbox.
PlayStation2 kommer ju att få bredband och hårdisk till sommaren.
Jag undrar ifall ni vet vad det är för onlinespel som kommer att komma?

Ps: Vad tycker ni om Xbox? Ärligt talat.
Mvh
Dawa

Hej Dawa
Ditt brev lämnar många frågetecken.
Om du bara tycker att vi har lagom mycket intressanta recensioner och hyfsat snygga bilder, varför köper du tidningen?
Om du redan vet att vi inte har råd att göra en tjockare tidning, varför frågar du?
Det som förbryllar mig mest är det du skriver om PlayStation2. Du har ju all rätt att tycka precis vad du vill om maskinen och det spelutbud som finns. Av ditt brev att döma så verkar det ju som om att du tycker att konsolen är dålig, och då kan jag verkligen inte förstå varför du köpte den. Jag skulle personligen inte slänga iväg 4500:- på något som jag inte hade testat och var säker på att jag ville ha. Sedan skriver du att ingen tycker att PlayStation2 är bra längre, vad grundar du detta på? Spelutbudet till en ny konsol går inte att jämföra med en maskin som har funnits på marknaden ett tag. Det finns bra spel till PlayStation2, och det kommer fler och bättre spel hela tiden. På kommande Tokyo Game Show så kommer det att presenteras fyrtiofem nya titlar till PlayStation2, Xbox kommer med tre nya titlar.
Metal Gear kommer med stor säkerhet till Xbox, det blir förmodligen en konvertering med vissa nya inslag. Så visst, Kojima kommer inte att göra ett helt nytt spel men han kommer nog att vara med som konsult vid konverteringen.
PlayStation2 kommer aldrig att bli den bästa konsolen för dig tack vare den inställning du har till maskinen, och jag kan inte på något sätt övertala dig till att tycka att den är den "perfekta framtidskonsolen". För övrigt så gör

inte Dreamcast några spel, det är Sega och andra företag som utvecklar spelen till Dreamcast-konsolen. Sega har dessutom lagt ner sin hårdvaruverksamhet för att satsa enbart på spelutveckling till andra konsoler, så Dreamcast är nog inte den framtidskonsol du letar efter.
Du ska nog inte ta för givet att bredbandsadaptern/hårdisken kommer till Sverige i sommar, då bredbandsmöjligheterna inte är helt färdiga för PlayStation2 ens i Japan. Läs mer om detta på våra nyhetssidor. Vilka onlinespel som kommer att finnas kan man bara spekulera i, så vi väntar med att skriva något om detta till dess att våra informationskällor har mer att komma med än bara rykten.
Slutligen, vad tycker vi om Xbox? Ja, jag tycker att det är en spännande (och snygg) maskin och jag hoppas verkligen att Microsoft inte "gör en Windows" och släpper en konsol med ett halvfärdigt operativsystem.
Red.

AVUNDSJUK

Hej PSM!
Varje gång jag läser en resention om något spel till PlayStation2 blir jag alltid avundsjuk, dom får ju alla bra spel! tex, *Final Fantasy X, Time Splitters, Quake 3 Arena, Tekken Tag Tournament* och *Soul Reaver 2*.
Ni kan bara inte förstå hur besviken jag blev när jag såg att *Metal Gear Solid 2* endast skulle komma ut till PlayStation2. Nu säger jag inte att PSone-spelen är dåliga men att nästan alla efterlängtade uppföljare kommer till PlayStation2, då blir man faktiskt rätt avundsjuk. Själv är jag lite för liten för att ha råd att köpa ett PlayStation2, men kan inte spelen komma ut till både PSone och PlayStation2. Jag tycker att dom flesta bra spelen till PSone har försvunnit och och senare dykt upp med en proffsig uppföljare till PlayStation2. Nu finns det inte så många bra spel kvar till PSone. Ni fattar säkert vad jag menar.
Tack för en bra tidning.
Davve

Hej Davve
Vi förstår att du blev besviken över att *Metal Gear Solid 2* inte kommer till PSone. Att många uppföljare på toppspelen till PSone bara kommer till PlayStation2 beror på något som kallas för kallas för utveckling.
Anledningen till att spel inte kommer till både maskinerna beror delvis på ekonomi, det kostar mer pengar att tillverka två spel istället för ett. Därför kanske en spelutvecklare väljer att lägga allt krut på en version, och då är det inte så konstigt att man satsar på PlayStation2 som erbjuder större möjligheter. Vi hävdar ändå att det faktiskt fortfarande kommer bra spel till PSone.
Red.

MULTI-X

Tja Red!!!
Jag satt och läste lite gamla PSM tidningar när jag såg vad Krakov skrev i PSM 36.
Han har helt rätt, jag har ett multi-x-chip som jag använder genom till att spela importspel.
Jag kunde till exempel inte vänta på den svenska versionen av *Resident Evil 3: Nemesis*.
Det är fel att säga att alla som har multi-x-chip är pirater. Det är som Krakov skrev "Självklart finns det de som använder multi-x till att köra pirat spel, men det får ni skylla på dom och inte på multi-x-chipet"
Nu till mina frågor:
❶ Finns det något bättre spel än *Quake 2* till PSone?
❷ Vilket är bäst av WWF Attitude, WWF Smackdown och ECW Hardcore Revolution?
❸ Måste man ha PSone för att använda LCD-skärmen eller kan man använda den till den gamla maskinen?
Det var allt jag hade att skriva. Hoppas ni fortsätter att göra världens bästa PlayStation-tidning.
Mvh
Dennis

Hej Dennis
Undersökningar visar att de flesta som har multi-x eller liknande också använder piratkopior. Visst ska de som bara använder chippet för att kunna spela importspel inte känna sig som pirater. Man får dock förstå att spelbranschen, på grund av de undersökningar som har gjorts och de möjligheter som chippet ger, anser att multi-x är synonymt med piratspel.
Även om man har modifierat sin maskin för att bara kunna spela importspel så är det nog lätt hänt att det slinker in piratspel i samlingen ändå och att man resonerar: "det är ju bara ett kasst spel som ingen ändå köper", och så vidare.
Nu till dina frågor.
❶ Det beror ju på vad man tycker är ett bra spel.
❷ *WWF Smackdown*, men återigen - smaken är som baken.
❸ Det är väl tveksamt om LCD-skärmen funkar till den gamla maskinen.
Red.

AFFISCH TACK

Hej PSM!
Tack för en mycket bra tidning. Det finns några frågor som jag hoppas att ni kan svara på.
❶ Kommer det, eller finns det något bandyspel till PSone.?
❷ Vad är det för fel på mitt minneskort när det jag sparar bara försvinner? Går det att fixa eller måste man köpa ett nytt?
❸ Kan ni inte utse typ månadens spel och ha en plansch med i tidningen?
❹ Kommer man att fortfarande tillverka spel till PSone när PlayStation2 slår igenom ordentligt.
Med vänliga hälsningar
Niclas

Hej Niclas
❶ Vi känner inte till något bandyspel, vi har heller inte hört talas om något. Det kan kanske vara en idé för de svenska spelutvecklarna att bita i.
❷ Tveksamt om det går att laga minneskort. Fungerar kortet inte som det ska så måste du gå till stället där du har köpt kortet och klaga. Vi får ganska många brev angående just minneskort som beter sig konstigt och det är oftast problem med sådana kort som rymmer mer än standardkorten.
❸ Sedan nummer 32 utser vi månadens spel och sedan nummer 34 du chansen att vinna månadens spel om man skriver en bra insändare. I det här numret så testar vi att köra en miniposter.
❹ Med tanke på att Sony har gjort en nyutgåva av den gamla grå så tycker de bevisligen att maskinen har mer att ge. Men det är ju klart att konsolen har en begränsad livslängd då konkurrensen på marknaden ökar.
Red.

MÅNADENS BREV

Månadens brev kommer ifrån Oskar i Svenljunga, han ger oss tips till *Final Fantasy VII*.

HUR MAN FÅR GOLDEN CHOCOBO

Om du har "Golden Chocobo" kan du få "Knights of Round", som är det absolut bästa "Summon"-material du kan ha. "Summon" dödad alla bossar förutom Emeralda och Ruby Weapon. Du kan även få "Mimi" och "Quadra magic".
Nu till det viktiga. Du måste para en "Good Chocobo" med en "Very Good Chocobo" och ge dom en "Carubo Nut". Då får du en "Mountain Chocobo", den kan gå över berg. För att parningen skall lyckas så bör båda vara på "S-level" (S-level står för Super). Dit kommer du genom att vinna cirka tre "Chocobo"-tävlingar i "Golden Saucer".
Sedan skall du para en "Very Good Chocobo" med en "Very Good Chocobo" och ge dom en "Carubo Nut". Båda bör också vara på "S-level". Om parningen lyckas så får du en "River Chocobo"
När du har fått en "River Chocobo" och en "Mountain Chocobo" skall du para dom och ge dom vilken "Nut" som helst (båda bör vara på "S-level"). Om parningen lyckats så får du en "Black Chocobo".
Fånga nu en "Best Chocobo" och para den med din "Black Chocobo" (båda måste vara på "S-level") och ge dom en "Zeio Nut". Du kan stjäla "Zeio"-nötterna av "Goblins" på Goblin Island. Om parningen lyckas så är "Golden Chocobo" din.

"Knights of Round" hittar du på den osynliga ön längst upp till höger på kartan.
Good Chocobo hittar du i Golden Saucer-området, den dyker upp tillsammans med fienderna Spenser och Flapbeet.
Very Good Chocobo hittar du i Rocket Town och Mideel områdena, den dyker upp tillsammans med fienden Spiral.
Best Chocobo hittar du i Icicle-området, den dyker upp tillsammans med fienden Jumping.

Oskar får av Svenska PlayStation-Magasinet en Joytech-ratt (värde ca 649 kronor) och månadens spel (värde ca 449 kronor) för sin insändare.

Månadens brev sponsras av gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

VINN EXKLUSIVA *FINAL FANTASY IX*-PRYLAR!

Nu har du chansen att göra dina vänner gröna av avund! I vår fantastiska *Final Fantasy IX*-tävling kan du nämligen vinna en 60 centimeter hög butiksdisplay i form av Vivi! Som om det inte skulle vara nog, så finns det även actionfigurer, spel och t-shirts att kamma hem.

1:A PRIS: *Final Fantasy IX*-butiksdisplay
2:A PRIS: *Final Fantsy IX*-figurer
3:E PRIS: *Final Fantasy IX*-spel
4-6:E PRIS: *Final Fantasy IX*-T-shirt

Här kommer den inledande frågan:

TILL VILKEN SPELKONSOL SLÄPPTES DET ALLRA FÖRSTA *FINAL FANTASY*-SPELET?

1. PLAYSTATION
2. NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
3. ATARI JAGUAR

GÖR SÅ HÄR:
Om du tror dig veta svaret ringer du vår tävlingslinje på 0939-117 11 11 (4:55 kr/minut). Svarar du rätt på alla frågor kan du vara en vinnare! Vinnarna presenteras i Svenska PlayStation-Magasinet 6/2001. Priserna sänds ut till respektive vinnare i juni. Eventuell vinstskatt betalas av vinnaren.

GRATTIS! Ni vann vår tävling i PSM 39! Prisema kommer med posten.
Johan Sandler, Skogarp
Johan Eliasson, Oxie
Kim Lundin, Söderköping

Samtalet kostar 4:55 kr/minut.
Koppla, Box 4458, 203 15 Malmö, tel 040-640 10 91 (ej tävlingstelefon)

Yesitworks är en mötespunkt för dig som arbetar inom IT. Till skillnad från många andra tycker vi om att lyssna på ditt prat och vi förstår vad du säger. Hos oss utbyter du erfarenheter med andra i branschen och skapar nya kontakter via chat, aktiviteter, mail och telefon. Du kan alltid kontakta vår karriärcoach när du vill bolla idéer, få hjälp med strategiska vägval, planera karriären, få tips på vidareutbildningar och svar på kompetensfrågor.

Ibland behöver vi IT-människor någon att prata med. yesitworks.com

VINN SPEL, T-SHIRTS OCH VÄSKOR!

Du kanske har vunnit en PlayStation2-maskin i någon av våra tidigare tävlingar? Nu kan du vinna rykande heta spel till samma maskin. Gillar du doften av brännt gummi så har vi fem exemplar av *Formula One 2001* till fem lyckliga vinnare.

1-5:E PRIS: Formula One 2001 (PS2)
6-10:E PRIS: PlayStation2-väska
11-15:E PlayStation2-T-shirt

Här kommer den inledande frågan:

VEM AV DESSA ÄR EN VÄRLDSMÄSTARE I F1-STARTAR?

1. TOMMI MÄKINEN
2. MICHAEL SCHUMACHER
3. KENNY BRÄCK

GÖR SÅ HÄR:
Om du tror dig veta svaret ringer du vår tävlingslinje på 0939-117 11 11 (4:55 kr/minut).
Svarar du rätt på alla frågor kan du vara en vinnare! Vinnarna presenteras i Svenska PlayStation-Magasinet 6/2001. Priserna sänds ut till respektive vinnare i juni. Eventuell vinstskatt betalas av vinnaren.

EGMONT INTERACTIVE

VINN EN KICKBOARD OCH SPEL

Vi byter namn till Svenska Extremsport-Magasinet och ger dig chansen att vinna en bra ursäkt för att släppa handkontrollen och sätta andra kroppsdelar än tummarna i rörelse! Tävla och vinn en kickboard ellet PSone-spelet *Freestyle Scooter.*

1:A PRIS: Kickboard (värd cirka 2999 kronor)
2-4:E PRIS: PSone-spelet *Freestyle Scooter*

Här kommer den inledande frågan:

VAD HETER SKATEBOARDSPELET SOM SHABA STUDIOS, UTVECKLARNA TILL *FREESTYLE SCOOTER*, OCKSÅ HAR GJORT?

1. TONY HAWK PRO SKATER
2. SKATE OR DIE
3. GRIND SESSION

GÖR SÅ HÄR:
Om du tror dig veta svaret ringer du vår tävlingslinje på 0939-117 11 11 (4:55 kr/minut).
Svarar du rätt på alla frågor kan du vara en vinnare! Vinnarna presenteras i Svenska PlayStation-Magasinet 6/2001. Priserna sänds ut till respektive vinnare i juni. Eventuell vinstskatt betalas av vinnaren.

CMN Group SCANDINAVIA

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Samtalet kostar 4:55 kr/minut.
Koppla, Box 4458, 203 15 Malmö, tel 040-640 10 91 (ej tävlingstelefon)

MÅNADENS CD

Ett galet muppäventyr och brottsbekämpning med Batman. Välkommen till månadens CD.

Bara Spindelmannen kan mäta sig med Batman i tävlingen om vem som är den coolaste actionhjälten. Svinga slängkappan runt dig och ge dig ut i vår spelbara *Batman Of The Future*-demo. Mupparna kanske inte löser brott lika snyggt, men de känner igen ett äventyr när de ser ett. Ni får en spelbar version av *Muppet Monster Adventure* att pröva. På skivan finns också ett par videos så att ni kan kolla in några av spelen som snart kan komma er väg.

FÖR ATT ANVÄNDA SKIVAN
ska du ladda in den och bläddra med styrkorset. Tryck på ⊗-knappen för att välja det demo du vill spela. Efter en del av de demon som ligger med på CD:n är du tvungen att starta om din PlayStation.

FEL PÅ SKIVAN?
Om det är något fysiskt fel på din demo-CD, stoppa den i ett kuvert och skicka den till oss. Beskriv vilka problem du har med skivan, och glöm inte att uppge namn och adress så att vi kan skicka en ny till dig. Svenska PlayStation-Magasinet, 112 85 Stockholm. Märk kuvertet "Trasig".

En framtida chock för vår vän i slängkappan när han förbereder sig för skurkarna.

Batman Of The Future

UTGIVARE:	Ubi Soft
GENRE:	Actionäventyr
DEMOTYP	Spelbar

Det största hotet av alla har återvänt för att sprida terror i Gotham City och störa Batman: Jokern är tillbaka i stan. Den sluge, livsfarlige och, till synes, odödlige clownen har inte förändrats mycket sedan han sist försvann från staden. Han är fortfarande ute för att plundra och mörda. När den åldrande Bruce Wayne nästan dör i en av Jokerns attacker blir det upp till den nye Batman – unge Terry McGinnis – att hämnas sin mentor och ta kål på Jokern en gång för alla.

I vår demo spelar du som den nye Batman och måste slå dig genom spelets första bana, Gotham Air And Space R&D.

Kontrollen

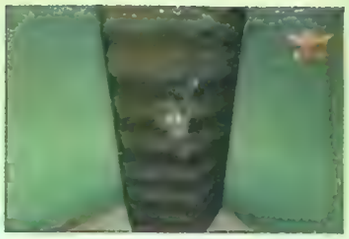
←→↓↑	Riktning
⊡	Slå/använd vapen
△	Använd nycklar/öppna dörrar
⊗	Sparka
○	Hoppa
L1	Blockera
R1	Byt mellan Walk Mode och Run Mode
L2	Kryp
R2	Välj vapen
START	Paus

Övriga inslag
Fullversionen innehåller fem olika Batmandräkter, tio olika hjälpmedel och vapen, 16 tredimensionella banor och en massa annat.

Ytterligare information
Håll utkik efter en hel recension av *Batman Of The Future* riktigt snart.

PÅ SKIVAN EURO CD 69

Muppet Monster Adventure



Kermit och hans vänner har förvandlats till monster. Se till att de inte förblir sådana.

UTGIVARE:	SCEE
GENRE:	Plattform
DEMOTYP	Spelbar

Kermit och hans gang har råkat illa ut. Det är hög tid för nya hjältar, så Kermits kusin Robin kliver fram som den nye räddaren.

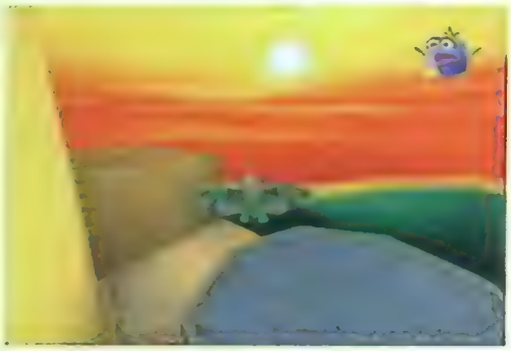
I denna spelbara demo får du pröva på två banor. Den första, Peacock Purgatory, är ett fritt äventyr och den andra, The Muck Monster Slimeth, prövar din skicklighet och koordination.

Kontroller

←→↓↑ Riktning
⊗ Hoppa
□ Skjut
L1 Vägvisare
L2 Spring
R1 Rotera skärmen medsols
R2 Rotera skärmen motsols
START Spelmeny

Övriga inslag
I fullversionen finns det 18 banor och sex mystiska muppmonster att besegra.

Ytterligare information
Kolla in vår recension i PSM 36.



Video Galleriet

TA EN TITT PÅ VAD FRAMTIDEN HAR I SITT SKÖTE FÖR PLAYSTATION MED VÅRA ÅTERKOMMANDE FILMER AV MORGONDAGENS SPEL.

C-12

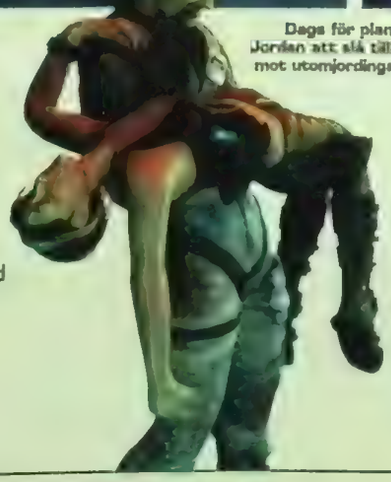
UTGIVARE:	SCEE
GENRE:	Action
DEMOTYP	Video

Vi har ropat efter ett kvalitativt actionäventyr länge nu och SCEE har äntligen hört oss. Spelet utspelas i framtiden, där utomjordingar inte bara anlänt och tagit över utan också slaktat de svaga och bestämt sig för att förvandla alla andra till dödliga robotslavar som gör deras jobb. Du spelar som Vaughn, motståndsrörelsens sista hopp, en modifierad människa som vägrar att ge vika för de vidriga utomjordiska mördarna.

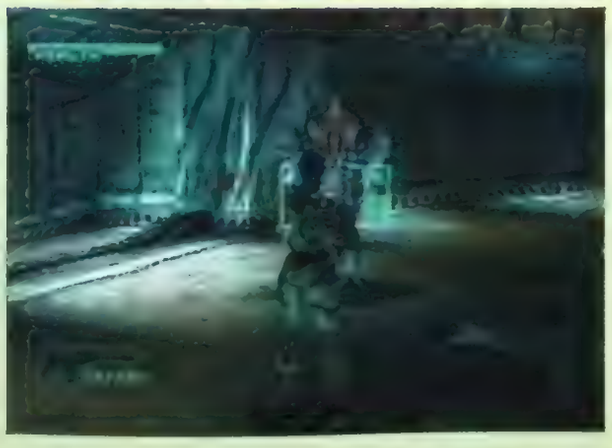
C-12: Final Resistance erbjuder mer än bara skjutande. Det blandar smygandet i *Metal Gear Solid* med *Syphon Filters* direkta action. Och du får ta kål på utomjordingarna över hela landet.

Övriga inslag
Fullversionen innehåller ett antal uppdrag där Vaughan får ta sig an skurkarna med ett första persons spelläge och massor av högteknologiska vapen.

Ytterligare information
Hoppa tillbaka några sidor till vår fullspäckade recension i denna tidning. Dessutom kommer vi snart med ett par bra tips...



Dags för planeten Jorden att slå tillbaka mot utomjordingarna.



Army Men: Air Attack 2

UTGIVARE:	3DO
GENRE:	Action
DEMOTYP	Video

I *Air Attack 2*, det bästa spelet i *Army Men*-serien du kan köpa, använder du din helikopter för att ta dig an de onda skurkarna. Som flygarhjälten Captain Blade beger du dig upp i luften i olika arméhelikoptrar för att spränga fabriker och förstöra så mycket som möjligt för Tan. Det finns 22 uppdrag – både för en- och flerspelarlägen – massor av helikoptrar och vapen och ett antal smarta taktiker.

Det gäller att vara tuff om du ska kunna ta dig igenom alla uppdragen.

Army Men: Sarge's Heroes

UTGIVARE:	3DO
GENRE:	Action
DEMOTYP	Video

Det går hett till i detta spel. Tänk så mycket en leksakssoldat kan göra nu förtiden.

Lite mer *Army Men*-action. Den här gången antar du rollen som en heroisk sergeant som skickas på uppdrag för att rädda olika trupper. Du måste både skjuta Tans marinsoldater och rädda dina vänner. När du nått dina mål måste du föra trupperna, och dig själv, i säkerhet genom en portal. Fullversionen innehåller också ett Deathmatch Mode för två spelare i en mängd olika inom- och utomhusmiljöer.

The Emperor's New Groove

UTGIVARE:	SCEE
GENRE:	Plattform
DEMOTYP	Video

The Emperor's New Groove, som är baserat på den nya Disneyfilmen med samma namn, är ett plattformsspel i samma stil som *Toy Story 2*. Du spelar som aztekkejsaren Kuzco som förvandlats till ett lamadjur av en ond skurk och du måste återta tronen med hjälp av Pacha, den gode lamaherden.

I fullversionen finns det ett antal banor och minispel tagna från filmen och, som hjälp på traven, en sund dos stryk tokig humor.

Inte ens en aztek kan stå ut med att vara förvandlad till ett lamadjur.

PÅ SKIVAN EURO CD 69

ISS Pro Evolution 2

UTGIVARE:	Konami
GENRE:	Fotboll
DEMOTYP	Video

ISS Pro Evolution 2 är helt enkelt det bästa fotbollsspelet någonsin – ett måste för alla PlayStation-ägare. Se hur den vackra sporten renderas till ett mästerligt TV-spel med smidiga passningar, intrikata väggspel, stenhårda crossbollar och en mätare för skotten som innebär att du aldrig kan skjuta två likadana skott mot mål. Med förbättrad fysik och förbättrade spellägen slår det originalet. Detta är fotbollspoesi. Läs vår stora recension i detta nummer för att få veta allt om *ISS Pro Evolution 2*.

Allt är fantastiskt i detta spel: utseendet, spelbarheten och, framför allt, känslan i matcherna. Luta er tillbaka och njut.

Ready 2 Rumble: Round 2

UTGIVARE:	Midway
GENRE:	Boxning
DEMOTYP	Video

Mer galenskap från boxningsvärldens störste clown. Med gästspel av popkungen Michael Jackson, basketjätten Shaquille O'Neal och före detta presidenten Bill Clinton (som, med den nye senatorn Hillary som medhjälpare, måste låsas upp) blir *Ready 2 Rumble: Round 2* minst lika tokigt och roligt som originalspelet och dessutom snabbare.

I vår video kan du se Afro Thunder, Jet "Iron" Chin och resten av gänget banka skiten ur varandra, utnyttja sina rumblemätare och ge varandra en massa lustiga gliringar. Humor var ordet.

Det kanske inte är en särskilt realistisk återgivning av sporten, men *Ready 2 Rumble: Round 2* är underhållande ändå.

Burstrick

UTGIVARE:	JVC
GENRE:	Vattensport
DEMOTYP	Video

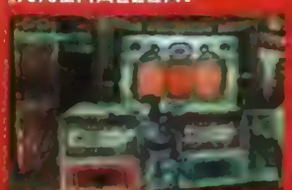
Wakeboard är så hippt att de flesta inte ens hört talas om det. Det är som en variant på vattenskidor och det går ut på att du använder en ramp eller svallvågor från en båt för att utföra häftiga trick i luften, på en slags bräda. JVC:s *Burstrick* (läs recensionen i detta nummer) ger dig chansen att, hemma i din egen soffa, ta del av denna den coolaste av alla extrema sporter. Hoopie Glides och 740° Nosedives är några av de grymma trick du lätt som en plätt kan utföra.

Denna video ger dig chansen att få se hur proffsen skulle göra för att samla poäng när de tar sig fram genom spelets olika utmaningar och tävlingar. Vi måste dock utföra en varning: ni får absolut inte gå ner till vattnet och pröva dessa trick med en gammal planka och ett rep fastbundet i någon färja. Ni kommer bara göra er illa.

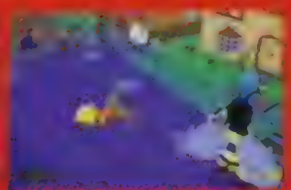
I *Burstrick* får du lära dig hur en wakeboardåkare ska bete sig ute på vattnet.

NÄSTA MÅNADS DEMOSKIVA (MED RESERVATION FÖR ÄNDRINGAR)

INNEHÅLLER:



Slaktande av utomjordiska horder i *C-12 The Final Resistance*.



En galen Homer i *The Simpsons Wrestling*.

Golfbollar i *California Water*-sporet.

Färgglada trikåer och fula hjälmar i *Power Rangers*.

+ *Lightspeed Rescue*, *Free style Scooter* och en massa annat.

WITH FRIENDS LIKE THESE...
KICK-ASS MOMMA
RENEGADE CYBORG ASSASSIN
SUPERFLY 70'S COP
CRACK MARKSMAN
TIMESPLITTERS
"The game worth buying a PlayStation 2 for" EDGE
PlayStation 2
FREE RADICAL
EIDOS
eidos.com
GET TOGETHER, SETTLE THE SCORE.

GAMLA NUMMER

Med varje nummer av Svenska PlayStation-Magasinet får du en exklusiv demo-CD, full med spelbara demon och förhandstittar på nya spel. Nu kan du komplettera din samling!

PSM 1, 2, 3, 4 & 5 – SLUTSÅLDA !

PSM 6 • På skivan: Forsaken, Kula World, Dead Ball Zone, Timeshock & Kick Off World

PSM 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19 & 20 – SLUTSÅLDA!

PSM 21 • På skivan: Speed Freaks, UmJammer Lammy, Bugs Bunny: Lost in Time, Tony Hawk´s Skateboarding, Evil Zone, Rat Attack, This is Football, Tekken 3, Decaying Orbit, Tanx

PSM 22 • På skivan: Wipeout 3, No Fear Downhill Mountainbiking, UmJammer Lammy, Point Blank 2, R/C Stunt Copter, Lego Racers, Final Fantasy VIII, F1 '99, Mission: Impossible, 40 Winks, LMA Manager, This is Football

PSM 23, 24, 25 & 26 – SLUTSÅLDA!

PSM 27 • På skivan: Music 2000, Action Man: Mission Xtreme, F1 '99, Ace Combat 3, Eagle One: Harrier Attack, Colony Wars: Red Sun, Micro Maniacs, Team Buddies, Gran Turismo 2, YVJ

PSM 28 • På skivan: Le Mans 24 Hours, Rollcage Stage II, Space Debris, Colony Wars: Red Sun, Demolition Racer, Cool Boarders 4, MediEvil 2, Ghoul Panic, Grandia

PSM 29 • På skivan: Micro Maniacs, Demolition Racer, Player Manager 2000, Pro Pinball: Fantastic Journey, Renegade Racers, Syphon Filter 2, Radikal Bikers, WWF Smackdown, Colony Wars: Red Sun, N-GEN Racing

PSM 30 • På skivan: UEFA Champions League, Everybody´s Golf 2, MediEvil 2, Urban Chaos, WWF Smackdown, WTC World Touring Cars, Colin McRaey Rally 2.0, Muppet Race Mania, Spider-Man, Star Ixiom

PSM 31 • På skivan: Tony Hawk's 2, Euro 2000, Muppet Racemania, World Championship Snooker, Star Ixiom, In Cold Blood, Hogs Of War, Star Ocean: the Second Story, Silent Bomber, Vampire Hunter D

PSM 32 – SLUTSÅLD!

PSM 33 • På skivan: Vib Ribbon, Silent Bomber, Destruction Derby Raw, Star Trek: Invasion, Moho, Grind Session, Tenchu 2, Galerians, Vanishing Point, Titan A.E.

PSM 34, 35 & 36 – SLUTSÅLDA!

PSM 37 • På skivan: Crash Bash, Spyro: Year Of The Dragon, Mike Tyson Boxing, Toca World Touring Cars, Jungle Book Groove Party, This Is Football 2, The World Is Not Enough, Muppet Monster Adventure, Koudelka, Mat Hoffman's Pro BMX, Monster Rancher

PSM 38 • På skivan: UEFA Champions League Season 2000/2001, MTV Sports Pure Ride, Who Wants to be a Millionaire?, Alex Ferguson's Player Manager 2001, The Mummy, WWF Smackdown 2, Smurf 3-2-1, Sheep, Moto Racer World Tour

PSM 39 • På skivan: Chicken Run, Time Crisis: Project Titan, Bugs And Taz: Time Busters, Asterix, Frogger, Cricket 2000, Ms Pac-Man, Re-Volt 2, Tomb Raider Chronicles, Spyro Year of the Dragon

PSM 40 • På skivan: Mat Hoffman's Pro BMX, Driver 2, Who Wants To Be A Millionaire?, Legend Of Dragoon, Tony Hawk's Pro Skater, Spyro: Year of the Dragon, Ready 2 Rumble: Round 2, WDL: War Jets, Warriors of Might And Magic

HUR GÖR JAG?

Fyll i din beställning på kupongen nedan, eller faxa in kupongen eller en avskrift på fax: 0470-70 31 50. Du kan även beställa per telefon: 0470-70 31 00, via e-post: postorder@medstroms.se eller på hemsidan: www.medstroms.se/shop
OBS! Frakt-och expeditionsavgift tillkommer med 40 kronor. Betalningsvillkor 20 dagar netto.

39 KR/ST. KÖP TRE ELLER FLER OCH BETALA 30 KR/ST

FRANKERAS EJ
PSM
BETALAR
PORTO

ANGE PSM ELLER GUIDE

■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:	■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:
■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:	■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:
■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:	■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:
				SUMMA:	

Ev företag ..

Namn

Adress

Postnr..... ..... Ort

Telefon

.....

Målsmans underskrift om du är under 18 år

SVARSPOST
350 237 709
358 01 VÄXJÖ

HAR DU KÖRT FAST? KÖP PLAYSTATION-GUIDEN!

I guiderna hittar du användbara tips och kompletta genomgångar av dina favoritspel. De är 100 sidor tjocka och kostar 39 kr.

PLAYSTATION GUIDE 1
Gran Turismo, Final Fantasy VII, Broken Sword, Deathtrap Dungeon, Micro Machines, G Police, International Superstar Soccer Pro

PLAYSTATION GUIDE 2
Alundra, Resident Evil 2, Tomb Raider, Tomb Raider 2, Cool Boarders 2, Need for Speed 3, TOCA Touring Cars

PLAYSTATION GUIDE 3 & 4 – SLUTSÅLDA!

PLAYSTATION GUIDE 5 (demo-CD medföljer)
Beat 'em up-special med spelbara demon, recensioner och guider av Tekken 2, Mortal Kombat 3, Bloody Roar, Dead or Alive, Dynasty Warriors, Toshinden 2, Cardinal Syn, Victory Boxing

SVENSKA PlayStation Magasinet

NUMMER 42

SHEEP, DOG 'N' WOLF

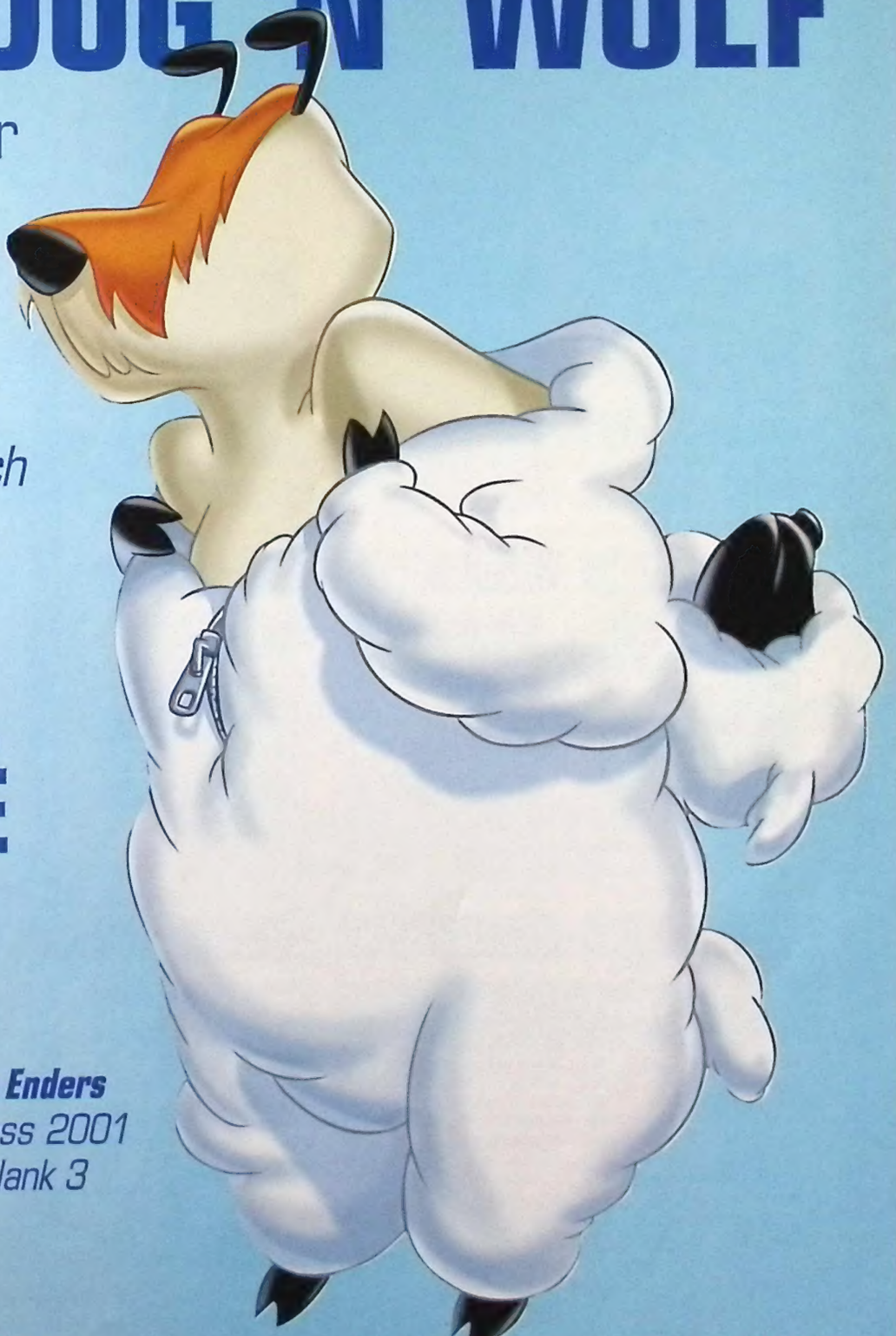
En hund i fårakläder

TIPS

Sista delen på *Medal Of Honour: Underground* och *Driver 2*-guiden

C-12: FINAL RESISTANCE

Spelbar demo på skivan!



VI RECENSERAR BLAND ANNAT

Quake III Revolution ***Zone Of The Enders***
Oni ***Freestyle Scooter*** *Supercross 2001*
The Simpsons Wrestling *Point Blank 3*
Med flera!

NUMMER 5/2001

UTE I MAJ

Nyheter, recensioner och smygtittar
Komplett PlayStation2-bevakning
Tävlingar med fina priser
Tips och fusk

HEMLEVERANS INOM 24 TIMMAR • 2 ÅRS GARANTI

Vad du behöver veta:

- *Över 8.000 produkter i sortimentet*
- *Över 100.000 nöjda kunder!*
- *Allt inom spel & DVD*
- *Landets största begagnat marknad*
- *Sveriges största spelbutik på Internet & postorder*
- *Vänta med betalningen? Beställ mot faktura och betala 20 dagar efter leverans!*

PS One

Standardpaket

PS-One basenhet inkl. scartkabel, ström-sladd, handkontroll, demo-CD och 2 års garanti. **1299:-**

Värdepaket

Standardpaketet + följande: Superspelet Dino Crisis, Pistolspelet Die Hard Trilogy 2, Actionspelet In Cold Blood, Extra handkontroll Joytech Analogue Plus, Stor häftig Namco Joystick, Minneskort Joytech Standard, Ljuspistolen Joytech Real Arcade Light Gun (jättepistol), 2st förlängningskablar (extra 2m/st) till handkontrollerna. **1999:-**

Digimon World
[Strategi]
Föd upp och träna dina monster inför de kommande kamperna.
Ord.pris 419:- Gameplay pris **369:-**

Fear Effect 2 - Retro Helix
[Action]
De heta brudarna gör comeback i ännu ett maxat äventyr.
Ord.pris 499:- Gameplay pris **449:-**

Harvest Moon
[Simulator/RPG]
Att vara bonde har aldrig varit så här kul. Garanterat ingen galen ko!
Ord.pris 299:- Gameplay pris **249:-**

Matt Hoffman BMX
[Sport]
Extremt BMX-spel från skaparna av Tony Hawk Skateboarding!
Ord.pris 469:- Gameplay pris **429:-**

Ultimate Fighting Championsh
[Fighting]
Den brutalaste kampsporten kommer nu till din PlayStation!
Ord.pris 379:- Gameplay pris **329:-**

Vanishing Point
[Racing]
Fantastiska stunthopp och sanslösa biljakter, spänn säkerhetsbältet!
Ord.pris 429:- Gameplay pris **379:-**

Heta titlar!

Champ Motocross 2001	399	Medal of Honor Undergr	439	Colin McRae Rally	249
Championship Surfer	429	MTV Sports BMX	399	Cool Boarders 3	249
Colin McRae Rally 2	399	Mummy. the	339	Crash Bandicoot 3	249
Cool Boarders 4	419	NHL 2001	439	Croc	149
Crash Bash	369	Parasite Eve 2	489	Die Hard Trilogy	149
Darkstone	299	Point Blank 3	369	Driver	229
Dave Mirra Freestyle BMX	379	Rampage Through Time	339	Final Fantasy 8	229
Disney's Dinosaur	329	Rogue Spear	329	Gran Turismo	249
Disney's Kejsarens Nya Stil	369	Rugrats in Paris	299	Grand Theft Auto 2	149
Donald Duck Quack Attack	329	Simpsons Wrestling	229	Medal of Honor	229
Driver 2	369	Spyro 3 Year of the Dragon	369	Metal Gear Solid	229
F1 World G P 2000 (Eidos)	449	Supercross 2001	429	NHL 2000	149
FIFA 2001	439	Tiger Woods PGA Tour 2001	439	Spyro 2 Platinum	249
Final Fantasy 9	569	Time Crisis 3 Project Titan	449	Tekken 3	249
Formula 1 2001 (Sony)	369	ToCA World Touring Cars	399	Time Crisis	249
Int. Sup Soccer Pro Evo 2	349	Tomb Raider Chronicles	419	Toca Touring Car	149
Knock Out Kings 2001	439	Tony Hawk Pro Skater 2	399	Tomb Raider Budget	149
Legend of Dragoon	419	Vandal Hearts 2	339	Tomorrow Never Dies	229
LMA Manager 2001	419	World Is Not Enough, The	439	Worms	149
Mcgrath/Pastrana Supercr	279	WWF Smackdown 2	419	V-Rally 2	199

PlayStation 2

Nu i lager!

- Två års garanti
- Basenhet
- HK Dual Shock 2
- Strömsladd
- AV-kabel

4495:-

PlayStation 2 finns för omgående leverans inom 24 timmar. Glöm inte att du kan titta på DVD-filmer med din PlayStation 2.

Gran Turismo 3
[Racing] Släpps 1 juni
Äntligen! Snart kommer världens bästa bilspel till PlayStation2.
Ord.pris 599:- Gameplay pris **529:-**

Quake 3
[Action]
Du som endast spelat Quake 1 eller 2 har en stor överraskning att vänta!
Ord.pris 559:- Gameplay pris **529:-**

Unreal Tournament
[Action]
Ett av de snabbaste och häftigaste multiplayerspelen nu till PS 2!
Ord.pris 559:- Gameplay pris **529:-**

Zone of the Enders
[Action] Inkl MGS2 Demo!
Nytt robotspel från skaparen av Metal Gear Solid, pulshöjare!
Ord.pris 559:- Gameplay pris **529:-**

Heta titlar!

Armored Core 2	529	NHL 2001	529
Dead or Alive 2	529	Oni	499
Disney's Dinosaur	529	Operation Winback	529
Donald Duck Quack Attack	529	Rayman 2 Revolution	529
Dynasty Warriors 2	529	Ready 2 Rumble Boxing 2	529
ESPN NBA 2 Night	529	Ridge Racer 5	529
ESPN NHL	529	Robot Warlords	449
Evergrace	529	Shadow of Memories	529
F1 Racing Champ (UBI)	529	Silent Scope	529
FIFA 2001	529	Sky Surfer	499
Formula 1 2001 (Sony)	529	Slipheed	499
Gun Griffin Blaze	499	SSX Snowboard Supercross	529
Int. Superstar Soccer 2000	529	Star Wars Ep 1 Starfighter	499
Kengo	529	Street Fighter Ex Plus 3	449
Kessen	529	Stunt GP	499
Knock Out Kings 2001	529	Tekken Tag Tournament	529
MDK 2 Armageddon	499	Theme Park World	529
Midnight Club: Street Rac	499	Tiger Woods PGA 2001	529
Moto GP	529	Timesplitters	529
NBA Live 2001	529		

Vi har även spel till PC, Dreamcast, Nintendo och DVD-filmer.

Beställ på www.gameplay.se eller ring 054-222 000

Dreamcast

Ett tillfälle du inte får missa!

Prissänkt!

NU ENDAST! 1395:-

Vi har fått in ett parti Dreamcastbasar och Dreamcastspel som vi kampanjrear ut till ett oslagbart pris.

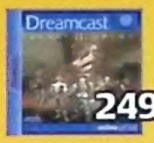
Kampanj spel:

249 kr

Ecco the Dolphin

249 kr

Metropolis Street Racer



249 kr

Quake 3 Arena

249 kr

Virtua Athlete

149 kr

Dragons Blood

149 kr

MDK 2

Erbjudandet gäller så länge lagret räcker

Tillbehör

PS One

NYHET!

Skärm LCD 5"

Gör din PSOne mobil och spela närhelst du vill. Coolare kan det inte bli.

Ord.pris 1999:-
Gameplay pris 1699:-

Köp till batteripack eller laddare för bilen

Batteripack för skärm LCD 5" 599
Billaddare skärm LCD 5" 299

Handkontroller

Advanced Jolt Controller	199
Airpad	99
Ascii Sphere	149
Analogue Plus	199
Dual Shock original	299
Resident Evil	129
Twin Shock Color	199
Zerotech	299

Joysticks

Arcade Stick Namco	349
Blogrip Digital	99

Kablar

El-Cable chip	49
G-Con adapter A/V	49
Laser kabel	99
Link kabel	99
RF-Unit Switch	129
RGB Kabel	99
X-Tender	49

Minneskort

840 platser 56MB	299
360 platser 24MB	219
120 platser 8MB	199
60 platser 4MB	149
30 platser 2MB	129
15 platser 1MB	99
Original Sony	169

Sharpshooter

219:-

Pistoler

Blaster Pro	149
Real Arcade Light Gun	269
Sharpshooter	219

Övrigt

Mus + musmatta, Joytech	169
Multitap Joytech	219
väska Sony	149
Ratt Jordan Value Ed	299

Tillbehör

PlayStation 2

AV adapter original *Sony*	199	Multitap original *Sony*	499
AV kabel Component original *Sony*	249	RF-Unit original *Sony*	219
AV kabel original *Sony*	169	RF-Unit Switch *Joytech*	169
DVD fjärrkontroll *Joytech*	169	Ratt Ferrari 360 *Rumble*	599
Handkontroll Analogue Plus 2 *Joytech*	249	Super RGB Kabel *Joytech*	99
Handkontroll Dual Shock 2 *Sony*	299	S-Video kabel original *Sony*	249
Minneskort 8 MB original *Sony*	369	Vertikalt Konsollställ *Innovation*	149
Multitap Adaptor 2 *Joytech*	269	Vertikalt Konsollställ original *Sony*	149

Du vet väl att du får bonusprodukt om du handlar för över 300:-, se www.gameplay.se för mer info

Begagnat

Tjäna pengar på dina gamla spel eller fynda begagnade spel till billiga priser!

Hur gör jag?

Gå in på www.gameplay.se för att få kompletta listor över alla begagnade spel och tillbehör. Här hittar du även information om hur mycket vi betalar för just dina spel och tillbehör. Vi lämnar ett års garanti på alla begagnade produkter.

Det är enkelt att sälja eller byta spel. Gör så här:

1. Skriv ditt namn, adress, och telefonnummer/e-post i ett brev.
2. Vill du endast sälja spel: Skriv att du vill ha pengar.
   Vill du byta spel: Skriv vilket/vilka spel du vill byta till.
3. Skicka dina spel till sammans med brevet till:
   Gameplay begagnat, Rattgatan 6, 653 41 Karlstad.
   Glöm ej sätta på rätt mängd frimärken.

Förhandsboka produkter som inte har släppts så levererar vi dig på releasedagen

INTERNETERBJUDANDE

Lägg din order via vår internetsida, www.gameplay.se och få två Daim utan extra kostnad. Erbjudandet gäller hela vårt sortiment av produkter och så långt lagret räcker.

Så här beställer du:

Personlig ordermottagning vardagar mellan 10-18 på tel: 054-222 000

Övrig tid:

Fax: 054-222 022

Internet: www.gameplay.se

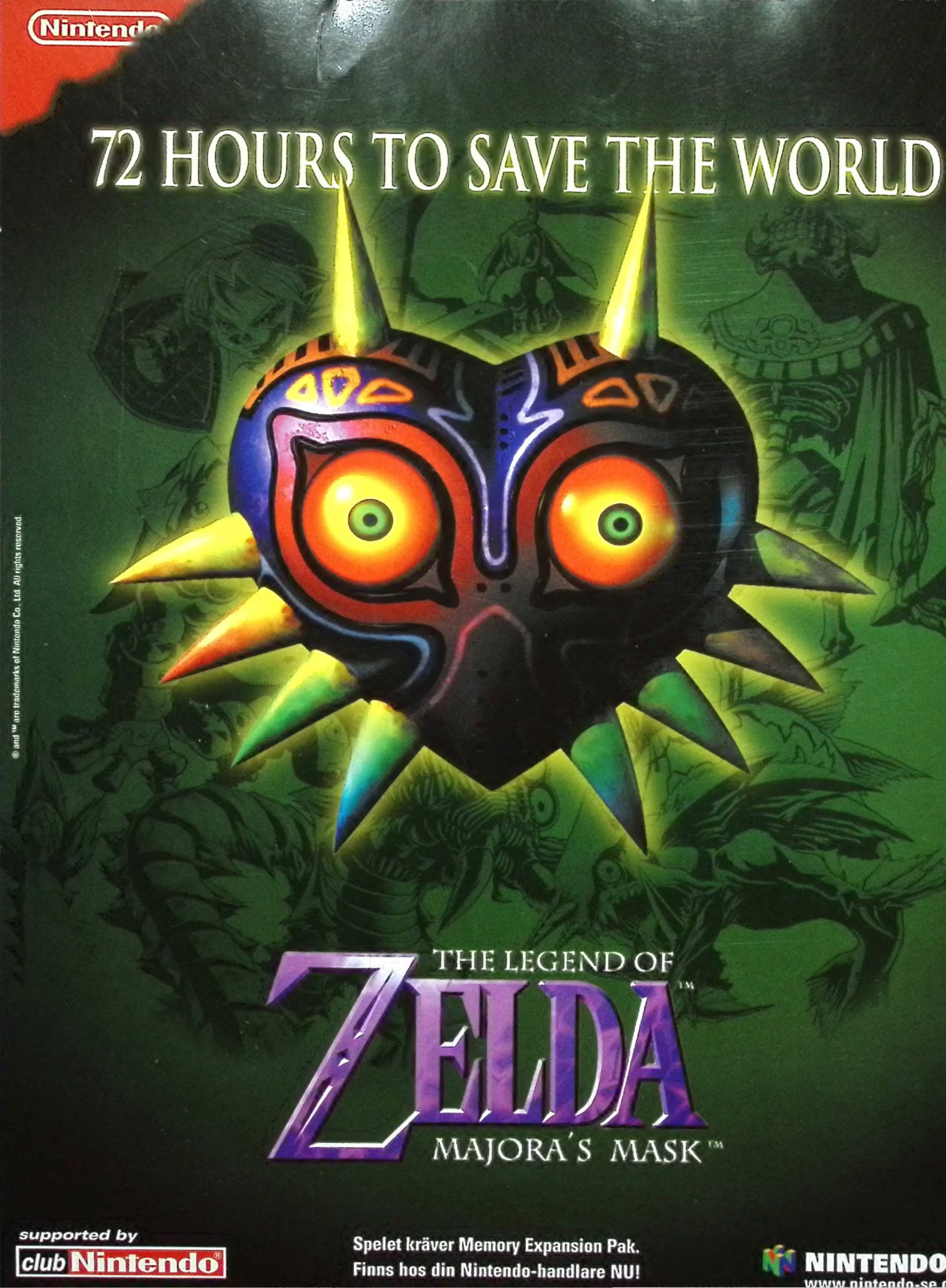
Sveriges största webshop för TV & Dataspel

gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

Köpinformation

Frakt tillkommer med mellan 68 till 99 kr per sändning. Detta beroende på leveranssätt. Samtliga spel i denna annons är nya och har 2 års garanti. Samtliga priser är inkl.moms. Vi förbehåller rätten för ev prisjusteringar samt feltryck. Outlösta paket debiteras beställaren med 200 kr. Ett paket ligger på posten max 14 dagar innan det skickas i retur. Vi reserverar oss för slutförsäljning, felaktiga uppgifter och allt annat som ligger utanför bolagets kontroll.



® and ™ are trademarks of Nintendo Co., Ltd. All rights reserved.